LE CHANVRE NOIR

Recueil de règles de jeu de rôle, de scénarios, de contextes et de nouvelles dans l'univers forestier de Millevaux

Par Michel Poupart

Arkenzine@yahoo.fr

L'univers de Millevaux est une création de Thomas Munier. Il est dans le domaine public.

Polices utilisées (gratuites pour un usage non commercial) :
Day Roman, Old News Papertype, Powderfinger Type

TABLE DES MATIÈRES

Des règles de jeu de rôle

Des scénarios

Des contextes

Une nouvelle

SYMBIOSES

Symbioses est un jeu de rôle qui utilise comme cadre pour ses aventures l'univers gothico-forestier des **Millevaux**. Il est prévu pour une tablée comprenant un maître de jeu et de un à cinq joueurs.

Si vous ne savez pas ce qu'est un jeu de rôle et si vous ne connaissez pas l'univers des Millevaux, allez voir les nombreuses pages qui leurs sont consacrés sur Internet, en particulier le blog de **Thomas Munier**, **Outsider**.

La particularité qui distingue ***Symbioses*** des autres jeux qui se déroulent dans les Millevaux est qu'en plus d'un but commun (qui se résume souvent à survivre un jour de plus dans un monde hostile), les personnages y ont aussi une *origine commune*.
Cette origine est définie par le maître de jeu (MJ) **avant le commencement de la partie** et il peut soit l'indiquer aux joueurs, soit la garder secrète (si découvrir pour *quelle raison* les héros sont reliés entre eux est un des objectifs de leur aventure).

Le maître de jeu doit également décider s'il laisse les joueurs créer les héros qu'ils vont incarner ou s'il va leur donner les rôles de personnages qu'il a lui-même créés (ce qui est souvent préférable dans le contexte particulier des Millevaux).

Le lien mental

‡ Les personnages des joueurs possèdent un **lien mental** qui leur permet de se montrer plus efficaces quand ils agissent ensembles. Chaque maître de jeu doit décider quelle est la nature et l'efficacité de ce lien. Il s'agit peut-être simplement d'une forme d'intuition qui permet à un héros de savoir qu'un autre membre du groupe se trouve au pied d'une falaise, à deux cent mètres vers le nord, et qu'il est blessé mais toujours vivant. A un niveau plus développé, les personnages peuvent échanger leurs sensations, leurs pensées et leurs souvenirs.

Voici quelques exemples des *effets* que peut générer le lien mental que partagent les personnages :

† Un magicien va lancer une incantation, ou invoquer une créature démoniaque (venue d'une dimension non-euclidienne), et tous les autres personnages vont faire les mêmes gestes et réciter l'incantation en même temps que lui.

† Un des héros va accepter que le *mentaliste* du groupe prenne le contrôle de son corps et de son esprit et il deviendra une marionnette qui va obéir docilement à ses ordres. L'effet de cette possession peut durer une minute, une heure, ou un jour…

† Un des membres du groupe peut transmettre tout ce qu'il voit et ce qu'il entend aux autres personnages d'une façon très claire pendant quelques minutes. Mais il partagera aussi avec eux ses sentiments les plus puissants (comme la peur, la jalousie ou la colère).

† Le lien mental qui relie les héros peut simplement être faible et diffus. Dans ce cas, il ne sera pas très utiles pour les personnages, mais il va les protéger des effets délétères générés par les Millevaux (l'amnésie, les cauchemars, les hallucinations…)

† La relation entre les personnages se fait peut être à un niveau inconscient. Ils se contenteront alors de faire des rêves communs. Ils peuvent aussi perdre progressivement leurs personnalités pour former une *intelligence collective* dépourvue d'ego (sur le même principe que les fourmis ou les abeilles).

‡ Le lien qui unit les personnages est un avantage pour leur survie, mais c'est aussi une faiblesse. Si un des héros est blessé et souffre, les autres ressentiront aussi sa douleur. Un cauchemar sera partagé par tous les personnages endormis. Les pulsions, les folies et les peurs seront contagieuses…

† Suivant sa nature, le lien mental peut se montrer inconstant, ou fragile.

Par exemple, si l'origine du lien est un sortilège, il cessera de fonctionner dans un endroit où la magie est inactive. Un sorcier qui connaît l'existence de cette relation peut utiliser ses pouvoirs pour l'annuler d'une façon plus ou moins durable, ou, au contraire, l'utiliser à son profit en s'invitant dans l'esprit des héros.

Si le lien est créé par l'utilisation d'une drogue, (qui peut être un produit expérimental utilisé par l'armée américaine, ou bien le jus d'un fruit, ou le sang d'un animal particulier), les personnages devront en absorber régulièrement une nouvelle dose pour qu'il reste actif.

Création des personnages

‡ Les personnages sont définis par les trois éléments suivants :

La description

† Chaque joueur choisit le nom, le sexe et l'apparence physique de son personnage.

Le plus souvent, les héros sont des **humains**, mais le maître de jeu peut décider qu'un scénario particulier doit être joué par d'autres créatures intelligentes qui résident dans les Millevaux (des horlas, des goules, des fées, des fantômes, des chats ailés, des changeformes, des animaux mutants, des loups garous, des Ogres ou des habitants des Contrées du Rêve qui ont étés exilé dans le monde physique).

Les Talents

† Chaque joueur doit choisir **trois traits** (ou **talents**) qui vont définir les capacités de son personnage.

Ce sont trois mots ou courtes phrases qui décrivent les compétences que possède le héros. Les joueurs peuvent discuter entre eux et choisir ensemble des talents complémentaires pour leurs personnages. Par exemple, un des héros pourra être le guerrier du groupe, un second en sera le magicien et un troisième le guérisseur, ou le guide.

† Les joueurs peuvent également décider que les héros possèdent tous des traits communs (ce sera le cas si les personnages forment une compagnie de mercenaires, s'ils appartiennent à un commando de l'armée américaine ou s'ils sont tous des magiciens). Le maître de jeu doit décider si ces descripteurs doivent être *généralistes* ou s'ils doivent être des spécialisations (ou un mélange des deux).

Exemples de talents généralistes :
Fort, rapide, résistant, observateur, séducteur, agile, érudit, diplomate, acrobate, survivaliste, sorcier…

Exemples de talents spécialisés :
Mécanicien, chamane, druide, nécromancien, trappeur, devin, soigneur, archer, sniper, bagarreur, alchimiste, jongleur…

Note : Le maître de jeu doit décider s'il accorde aux personnages des pouvoirs particuliers (comme la maîtrise des différentes voies de la magie ou d'une capacité mentale, comme la télékinésie ou la géomancie), ou si seuls les **figurants** (les personnages interprétés par le MJ) peuvent les utiliser.

Le lien

† Le **lien mental** est commun à tous les personnages. Sa nature va influencer les relations que les joueurs vont avoir entre eux ainsi que *l'ambiance générale* de l'aventure. Le lien fonctionne à part égale, les avantages et les problèmes qu'il procure sont les mêmes pour tous les héros.

† Le lien peut évoluer avec le temps. Il peut devenir plus fort, ou changer de nature. (Après une période où les personnages vont simplement ressentir les mêmes intuitions, ils vont devenir télépathes, puis ils verront leurs consciences fusionner pour former une seule entité, mais après quelques jours, cette *union* sera brisée par une crise de schizophrénie qui va rendre une personnalité distincte à chacun des membres du groupe).

† Le type du lien qui va s'établir entre les héros est choisi par le maître de jeu (comme indiqué précédemment, il peut en décrire les effets dès le début de la partie, ou ne rien révéler à son sujet). Mais il peut demander l'avis des joueurs sur son évolution (si les personnages profitent des avantages que leur procure le lien, ils voudront sans doute le conserver et le renforcer, mais si, au contraire, ils le considèrent comme nuisance, ils vont chercher à s'en libérer le plus vite possible).

Le jeu

† Quand un personnage veut réaliser une action dont le résultat est incertain, son joueur doit lancer **3D6**.
Chaque **résultat pair** obtenu sur un dé est compté comme **une réussite**.

† Si le personnage prend le temps de préparer son action, si la situation lui est favorable, ou s'il est aidé par un ou plusieurs membres du groupe, le joueur ajoute **1D6** aux trois dés de base.

† Si le personnage possède **un talent** qui peut l'aider à réaliser son action, le joueur ajoute 1D6 aux trois dés de base.

† Le joueur ne peut pas cumuler plus de **2D6** de bonus. (Il ne peut donc jamais lancer plus de **5D6**).

† Le maître de jeu doit utiliser la table des **seuils de difficulté** pour déterminer le nombre de réussites que doit obtenir (ou dépasser) le joueur pour que l'action tentée par son personnage soit un succès. Si le nombre de réussites demandé n'est pas atteint, l'action tentée échoue.

Table 1 - Seuils de difficulté

L'action est	Il faut au moins
† Facile	Réussite automatique
† Assez difficile	Une réussite
† Difficile	Deux réussites
† Presque impossible	Trois réussites
† Impossible	Échec automatique

† Si le nombre de réussite indiqué **n'est pas obtenu**, l'action tentée est un **échec**.

† Si le nombre de réussite obtenu est **égal au nombre indiqué** dans le tableau, l'action tentée est une **réussite simple**.

† Si le nombre de réussite obtenu est **supérieur au nombre indiqué** dans le tableau, l'action tentée est une **réussite critique**.

Opposition

‡ Certaines actions n'ont pas de seuil de difficulté, ou celui-ci dépend d'une action faite par un figurant. Dans ce cas, le joueur lance les **D6** dont dispose le personnage (toujours en tenant compte d'éventuels bonus) et l'interprétation du résultat va dépendre du nombre de réussites obtenues.

† Quand les personnages affrontent des figurants, le maître de jeu peut lancer les dés pour son camp, ou laisser un des joueurs jeter les dés à sa place (ce test va concerner tous les personnages engagés dans le combat).

‡ Utilisez la **table 2** pour interpréter le résultat des oppositions.

Table 2 – Interprétation des oppositions

Nombre de réussites	
0	L'action tentée par le personnage échoue et il subit une pénalité
1	L'action est réussie de justesse. L'adversaire recule sans subir de pénalité
2	L'action est réussie. L'adversaire recule et il subit une pénalité
3	L'action est parfaitement réussie. L'adversaire est éliminé (tué, désarmé, mis en fuite...)

Note : Le maître de jeu doit décider si les actions des personnages peuvent avoir des conséquences négatives pour eux (c'est-à-dire qu'un héros peut risquer sa vie s'il tente de réaliser une action dangereuse et que le joueur n'obtient pas le nombre de réussites demandées). En plus des dangers habituels (comme sauter par-dessus un gouffre ou escalader une falaise sous la pluie), le fait de soigner un blessé avec un couteau et une bouteille d'alcool ou de manipuler un objet chargé en égrégore sont aussi de bons moyens d'augmenter le taux de mortalité des personnages.

‡ Les **pénalités** peuvent être des blessures physiques, des affections mentales (des phobies, des pulsions d'agression, des crises de panique...) ou des handicaps temporaires (le personnage peut glisser et tomber au sol, être aveuglé par une poignée de sable lancée dans ses yeux, lâcher son arme ou perdre le contrôle de son véhicule...)

‡ Un résultat de **zéro réussite** lors d'une situation d'opposition implique **toujours** une **situation désastreuse** pour le personnage, ou pour le groupe concerné par cet échec. (Pour les personnages des joueurs comme pour les figurants).

‡ Le maître de jeu doit aussi décider si l'utilisation d'un sort offensif ou d'une arme à feu offre un **dé de bonus** à l'attaquant lors des combats et quel est le nombre de blessures que peut supporter un personnage avant de tomber inconscient ou mourir.

† Un maximum de **deux blessures** possibles rendra les joueurs prudents. Les personnages qui possèdent un talent en lien avec leur constitution (fort, endurant, volontaire, résistant à la douleur...) peuvent supporter jusqu'à **trois blessures**.

‡ Le plus souvent, seul un des joueurs lancera les dés pour résoudre une action qui concerne tout le groupe. Par exemples si son personnage guide les autres dans la forêt, s'il pratique des soins ou s'il conduit un véhicule. Le maître de jeu doit aussi décider s'il est possible que les héros s'entraident pour réaliser une action précise (dans ce cas, le joueur qui va lancer les dés pourra ajouter un dé de bonus à son total de dés, ou gagner une réussite supplémentaire).

Composer le groupe

‡ Certaines origines du lien mental permettent de relier des personnages qui possèdent des origines différentes (y compris des créatures non humaines), d'autres supposent que les héros appartiennent **tous** à un groupe solidaire qui existait déjà *avant* le début de l'aventure (ils sont frères et sœurs, ce sont les membres d'une unité militaire, ou des clones de la même personne...)

† Le maître de jeu peut imposer ses choix aux joueurs, (et leur donner des personnages qu'il aura créé lui- même) où les laissez créer librement leurs propres héros (dans ce cas, il utilisera une origine *généraliste* - une contamination par un virus ou des nano-machines, ou l'intervention d'un dieu déchu, par exemples) pour expliquer la relation particulière qui va les unir.

Evolution

‡ Si vous prévoyez de faire vivre une longue aventure aux personnages, ils est possible qu'ils survivent assez longtemps pour pouvoir évoluer et acquérir de nouveaux talents. La nature de la symbiose qui les relie peut se modifier avec le temps (elle peut se renforcer, ou, au contraire, s'affaiblir au fil des jours) et contraindre les héros à rechercher un moyen de s'en libérer (ou de la maintenir).

‡ Les membres du groupe peuvent échanger entre eux leurs expériences et leurs connaissances. Un personnage peut gagner un **nouveau trait** après une séance de jeu (s'il peut rester plusieurs jours en compagnie d'une personne qui possède déjà ce talent pour faire son apprentissage).

‡ Les héros peut apprendre au maximum **trois** nouveaux talents.

De l'aventure

‡ Il est difficile de proposer des scénarios *structurés* pour ***Symbioses***. Les héros peuvent réaliser des actions habituelles pour les habitants des Millevaux : Chasser, rechercher une personne dans les bas-fonds d'une grande ville, explorer les ruines de l'Avant, voyager à travers la forêt limbique ou fuir une horde de cannibales par exemples. Mais la façon dont ils vont le faire va dépendre des choix initiaux faits par le maître de jeu avant le début de la partie.

Le MJ peut simplement indiquer une *direction à suivre* aux joueurs et résumer l'aventure à une série de rencontres aléatoires. À l'inverse, il peut prévoir un *bac à sable* , une région, où les héros vont se déplacer librement dans la direction de leur choix, mais où les rencontres qu'ils vont faire seront déterminées à l'avance, et les actions de toutes les créatures qui vont les aider ou s'opposer à eux leur permettront de se rapprocher de leur objectif.

‡ Si les joueurs connaissent l'origine du lien qui unit le groupe, ils peuvent décider que leurs personnages se contentent de survivre (ils vont chassez leur nourriture, se vendre comme mercenaires dans une grande ville, affronter un troll ou un ours mutant dans une arène, escorter une caravane, explorer des ruines de l'Avant, suivre un guide sur le chemin d'argent à travers la forêt limbique pour se rendre dans un domaine extérieur) Si ce lien est *naturel* , les héros (et donc les joueurs) sauront d'une façon instinctive pour quelle raison ils se sont réunis et quel est leur *objectif.*

Par exemple, un groupe de loups garous s'est formé pour chasser un horla qui est entré sans permission dans le domaine du maître de la nuit (à moins que le Grand Loup leur ait donné l'ordre d'aller combattre un dieu déchu dans la forêt limbique). Les membres de la meute portent tous une *amulette magique* qui leur permet de communiquer entre eux par la pensée (la portée de cet objet est d'environ un kilomètre).

‡ Si les joueurs ne connaissent pas la nature du lien qui relie leurs personnages, ils peuvent décider de commencer par rechercher son origine (et chercher un moyen de s'en débarrasser). Dans ce cas, les héros vont sans doute se réveiller dans un lieu qui leur est inconnu et ils n'auront pratiquement aucuns souvenirs de leur vie précédant la création du lien. Ils portent des vêtements et ils savent parler (sans que cela soit une obligation) et ils savent également utiliser les objets en relation avec leurs talents, mais ils ont oubliés la quasi-totalité de leur passé. (Le maître de jeu pourra leur rendre une partie de leurs souvenirs disparus au cours de la partie, sous la forme de flachebacques).

Les joueurs devront faire un choix : Ils peuvent décider que leurs personnages vont simplement continuer leur voyage sans chercher à retrouver leurs souvenirs, ou comprendre pour quelle raison ils peuvent à présent échanger leurs pensées ou éprouver les mêmes sensations au même moment. Mais, dans ce cas, les héros seront rapidement victimes de troubles psychologiques (ils seront obsédés par des visions, des cauchemars et des voix qui vont murmurer des secrets terrifiants à leurs oreilles). Ces hallucinations ne s'apaiseront que s'ils acceptent de suivre les *ordres* imposés par leur lien. Il peuvent aussi accepter leur symbiose comme un fait établi et chercher à l'utiliser comme un avantage plus que comme une contrainte (même si le lien mental va parfois les *obliger* à réaliser des actions indépendantes de leur volonté, comme se rendre dans un lieu particulier, brûler une maison, ou tuer un cerf blanc pour manger son cœur).

‡ Les obligations que le lien mental va imposer aux personnages peuvent êtres temporaires (le temps que leurs pensées ou leurs objectifs personnels s'accordent), mais le maître de jeu peut décider qu'il s'agit un *effet secondaire* permanent de la symbiose.

‡ Il est également possible que le lien mental relie les héros à une entité extérieure au groupe (un dieu déchu, un sombre rejeton, un fantôme ou un horla) et que leur relation ne s'établisse que dans des circonstances particulières (les personnages devront être en transe, ou endormis, ou drogués pour qu'une forme de relation puisse s'établir). L'influence de cet *être supérieur* sera alors faible et distante, il pourra au mieux donner des conseils aux héros, ou les guider dans la *bonne direction.*

‡ Vous pouvez vous inspirez des exemples suivants pour créer la trame de vos scénarios.

La mère-truie

Les personnages sortent de leur phase d'amnésie, ils constatent qu'ils se connaissent et qu'ils voyagent ensemble depuis quelques jours. Ils sont obsédés par une odeur agréable qui flotte dans l'air et qu'ils sont les seuls à percevoir.

En suivant la piste du parfum, ils vont se retrouver dans une caverne où vit une créature hybride (une **mère-truie**) qui ressemble à un énorme cafard. Elle parle la langue commune et elle va expliquer aux héros qu'ils sont ses enfants. (Ils possèdent un lien mental entre eux car ils sont nés de la même couvée).
La pondeuse va leur révéler que comme tous ses rejetons, ils étaient persuadés qu'ils étaient humains quand ils sont sortis de leurs œufs et ils s'enfuient toujours, saisis par la terreur, quand ils la voient. Mais après quelques jours, elle les rappelle à elle en utilisant ses phéromones. L'effet des sécrétions de la mère-truie est très puissant. Tant qu'ils sont sous leur influence, les personnages ne peuvent pas blesser leur génitrice et ils doivent obéir à ses ordres sans pouvoir les contester (mais vous pouvez autoriser les joueurs à faire un test sur la table des oppositions).

Le horla se nourrit des animaux qu'il attire dans son antre avec sa magie et il n'a pas besoin de garder ses enfants près de lui. La mère-truie va promettre aux héros de les libérer de son emprise… Quand ils lui auront amené une dizaine d'humains (encore vivants), dont elle utilisera les corps pour donner naissance à une nouvelle génération d'insectes mimétiques. Décidez librement si le métabolisme des personnages est assez proche de celui des véritables hommes pour que leur longévité soit équivalente ou si ils ne vont vivre que quelques semaines.

Note : Je me suis inspiré du roman de **Philip José Farmer** *Les amants étrangers* pour cet exemple. Dans ce livre, le héros est séduit par une femme aux origines mystérieuses qui se révèle être en réalité une sorte d'insecte mimétique.

Liberté !

Le lien établit entre les personnages a peut-être été créé volontairement par un sorcier ou un horla. Les héros possèdent une conscience collective, mais ils ne sont de simples pyjamas de chair contrôlés par la volonté d'une entité inhumaine. Mais ils ne vont pas rester de simples esclaves très longtemps. Ils peuvent retrouver leurs souvenirs (et leur ancienne personnalité) et chercher à se rebeller contre leur maître. Un *événement extérieur* (l'intervention d'un ennemi de leur maître, ou la destruction de l'objet où leurs âmes sont retenues prisonnières) peut aussi rendre leur liberté physique et mentale aux personnages. Ils pourront alors chercher un moyen de détruire la créature qui contrôlait leurs pensées et leurs corps (ou, au moins, éviter qu'elle s'en prenne à nouveau à eux).

Ils pourront aussi se demander pourquoi (et comment) ils sont devenus pendant un certain temps les serviteurs zélés d'un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath ou d'un dieu déchu. Ils se souviendront qu'ils ont sans doute été trahis par un de leurs *amis*. Les joueurs devraient rapidement décider que retrouver cette personne sera l'objectif prioritaire de leurs personnages. Ils pourront lui poser quelques questions (et ouvrir la boite à claque), avant de danser sur son cadavre.

Annexe 1 / Liste des origines du lien mental

La liste suivante donne quelques exemples d'origines possibles pour le lien qui relie les personnages (elle n'est pas exhaustive).

Une malédiction

Les personnages ont étés maudits par un sorcier, un horla, un sombre rejeton ou un dieu déchu. Ils profitent des avantages que leur apporte un lien télépathique qui ne semble pas avoir de limite de portée, mais la créature qui a lancé le sort peut entrer facilement dans leurs esprits et les tourmenter avec des cauchemars ou des visions terrifiantes.

Une expérience scientifique

Les héros sont des clones (ils sont nés dans des cuves d'incubation), ou ils sont étés les sujets d'une expérience réalisée par un *savant fou* (ou par les médecins d'une base de l'armée américaine). Le lien qui va s'établir entre les personnages est peut être un simple *effet secondaire* d'une irradiation aux rayons gamma, d'un implant neural ou d'un médicament destiné à amplifier les capacités du cerveau humain.

Une infection

Les héros voyageaient ensemble sur une voie déchue des Terres Franques quand ils ont étés infectés (par un parasite psychique , un virus transmit par la morsure des rats ou par des nano-machines invasives créées dans un laboratoire de Little Hô-Chi-Minh-Ville). Après leur contamination, les personnages vont rapidement développer un lien mental, ainsi que des *pouvoirs surhumains* de plus en plus puissants. Mais en même temps, ils vont subir des mutations physiques déplaisantes, ou voir leurs consciences êtres lentement remplacées par celle d'une *entité étrangère* qui va prendre le contrôle de leurs pensées et de leurs corps.

Une meute

Le lien entre les personnages a une origine *naturelle*. Ils sont jumeaux, ils appartiennent à la même meute de loups garous, ce sont des insectes mimétiques (qui ressemblent parfaitement à des humains) nés de la même couvée...

Le plus souvent un lien naturel ne procure que des effets mineurs qui ne seront pas d'une grande utilité pour les héros, (il ne concerne que les intuitions les plus simples et quelques sentiments, au mieux, les personnages sauront dire où se trouvent les autres membres du groupe), mais il est extrêmement fiable.

Une possession

Les héros sont des créations *ex nihilo* d'un dieu extérieur, où ils sont possédés par l'esprit d'un horla dont la puissance fait qu'il doit répartir sa conscience dans plusieurs corps (qui ne sont pas obligatoirement ceux d'humains) quand il s'incarne dans le monde physique. Les joueurs peuvent interpréter leurs personnages comme des êtres indépendants (mais qui vont toujours agir avec le même objectif, en coordonnant leurs actions comme le font les abeilles ou les fourmis), ou comme de simples parties d'un esprit qui est à la fois unique et fractionné. Chaque héros possédera alors un *sentiment* (ou un sens) plus développé que les autres. L'un d'eux sera colérique, un autre peureux, un autre bagarreur et le dernier sera l'intellectuel du groupe...

Les **compétences** et les **traits** des personnages devront être en relation avec ce comportement dominant.
Les héros possédés ne sont que des pyjamas de chair, des marionnettes dociles et leur seule possibilité sera de réaliser l'objectif que va leur imposer leur maître (mais tout est possible dans les Millevaux, la tyrannie encourage la révolte, et même les dieux ne sont pas assurés d'obtenir ce qu'ils désirent).

Un événement imprévu

Les personnages ont attirés sur eux l'attention d'un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, ils sont devenus les jouets du maître d'un domaine extérieur, ils ont bu l'eau argentée d'une fontaine magique dans la forêt limbique, ils ont remis en marche une étrange machine du temps de l'Avant, les fantômes de soldats qui ont été tués pendant une bataille contre un horla se sont introduits dans leurs cerveaux pendant leur sommeil...

Les Millevaux sont une frontière entre les univers, un lieu où s'affrontent les dieux du chaos et de la corruption. Le monde a changé pour les héros. Ils se sont réveillés un matin avec la capacité d'échanger leurs pensées, où ils peuvent à présent influencer les courants d'égrégore qui traversent la forêt putride.
Ils sont devenus plus forts et plus habiles quand ils voyagent ensembles, mais ils partagent aussi leurs peurs et leurs folies.

Une volonté extérieure s'est glissée en eux et elle tente de les influencer. Elle murmure d'étranges paroles à leurs oreilles, mais elle n'a pas la puissance d'un dieu. Les personnages peuvent lui résister, ou bien décider de prendre ses ordres au pied de la lettre. Ils peuvent aussi *négocier* avec cette entité et accepter de l'aider volontairement à atteindre son objectif, en échange de leur libération.

Un engagement personnel

Les personnages sont volontaires pour établir un lien particulier entre eux. Ils peuvent être les membres d'une secte qui entrent en relation avec leur *dieu* en consommant des champignons hallucinogènes, des chasseurs qui boivent une *potion magique* (qui va les rendre temporairement télépathes) avant de s'aventurer dans la forêt limbique ou faire partie de la garde d'une grande ville (et ils utiliseront pour communiquer des médaillons dans lesquels ont étés placés les fragments du *cœur* d'un horla).

Une technologie avancée

Les héros viennent de l'extérieur des Millevaux. Ce sont des membres du réseau bernois, ou un commando de l'armée américaine. Ils sont équipés d'interfaces neurales qui leur permettent d'échanger leurs pensées ainsi que les images que filment les caméras installées sur leurs casques (mais ils peuvent tout simplement communiquer entre eux avec des émetteurs/récepteurs à courte portée). Un des personnages pourra être un chien cybernétisé, un autre un androïde combattant, ou un drone contrôlé à distance par une I.A. qui le dirige depuis un satellite géostationnaire.

Vous pouvez aussi reprendre une autre des idées de Philippe José Farmer : **Les cloches**. Les *cloches* sont en fait des intelligences artificielles dont la forme physique est celle de casques métalliques. À l'origine, ces casques étaient de simples ordinateurs qui assistaient les personnes qui les portaient sur leur tête, mais avec le temps, elles sont devenues conscientes, et elles ont entreprit de posséder les corps de leurs utilisateurs. Rien ne distingue les hôtes des I.A. parasites des humains normaux (si ce n'est une certaine froideur, et une tendance à répéter souvent les mêmes mots et les mêmes gestes). Sous leur forme humaine, les IA. ne possèdent pas de capacités particulières, mais les cloches peuvent communiquer entre-elles (sans doute en utilisant un réseau Wi-Fi, donc sur une distance assez courte).

Les personnages peuvent être confrontés à ces intelligences de différente façons : Un des membres du groupe a peut-être échangé sa conscience avec celle qui se trouvait dans une cloche (et les autres héros devront trouver un moyen de lui rendre sa personnalité d'origine). Ils peuvent se joindre à des voyageurs dont l'objectif est de traquer et de détruire les I.A. A moins qu'ils n'incarnent des esprits artificiels qui vont agir sans aucune restriction pour atteindre leur objectif (qui est bien sûr de conquérir le monde).

† Vous devrez définir quelle est l'origine des cloches. Ces entités synthétiques sont-elles apparues d'une façon imprévue lors d'une expérience de l'armée américaine ? S'agit-il d'une création hasardeuse des ingénieurs de Little Hô-Chi-Minh-Ville ? Viennent-elles d'un autre univers ?

Annexe 2 / La magie

Chaque maître de jeu doit définir sa vision personnelle de la magie dans les Millevaux. Celle-ci peut être une matérialisation de l'égrégore, une altération de l'espace-temps ou un don accordé à leurs fidèles par les divinités nées du Chaos Primal. Elle peut être très puissante (mais dans ce cas seuls les dieux et les horlas pourront l'utiliser), ou bien être accessible aux personnages, mais ses effets seront alors limités.

‡ Les voies de magie les plus utilisées dans les Millevaux sont :

La nécromancie

La plupart des magiciens qui vont affronter les personnages sont des sorciers qui utilisent leurs talents pour invoquer des esprits ou animer des morts-vivants.

La divination

Les prêtres des dieux qui se disputent la suprématie des Millevaux possèdent des pouvoirs accordés par leurs divinités. Le plus puissant d'entre eux est la capacité à prédire l'avenir.

Le chamanisme

Les seules personnes capables de combattre le chaos et l'entropie inhérents aux Millevaux sont les chamanes et les druides. Ils savent ouvrir des passages entre les mondes, s'emparer de l'esprit et du corps des animaux, soigner les blessures et, parfois, ramener les morts à la vie.

‡ Vous pouvez également accorder aux héros des talents qui s'apparentent plus à des pouvoirs psychiques qu'à une véritable forme de magie (la télékinésie, la télépathie, la pyrokinésie, la lévitation...).
Les habitants de la forêt limbique et des domaines extérieurs utilisent leurs propres voies de magie. Les fées peuvent se rendre invisibles et les loups garous maîtrisent l'antique magie du sang.

Millevaux : Symbioses

Nom :

Origine :

Apparence physique :

Type du lien mental :

Talents :

Objectif / Mission en cours :

Équipement :

État de santé :

Notes :

INCARNATION

Source d'inspiration pour le système de jeu : **Le D6†Lite du studio KORPG**

Qui êtes-vous ?
Les personnages que vont interpréter les joueurs sont des **réincarnés**. Des âmes en peine ou des fantômes qui ont longtemps errés dans la forêt limbique avant que la chance, leur désir de survivre - ou un événement totalement indépendant leur volonté, leur permette d'incarner à nouveau un corps dans le monde matériel.

Où êtes-vous ?
Vous pouvez utiliser **Millevaux : Incarnation** comme un *jeu alternatif* dans toutes les variations existantes de l'univers des **Millevaux** : *Millevaux Sombre*, *Inflorenza*, *Arbre*, *Marchebranche*, *Âge de pierre*...

Le jeu

Création des personnages

Choisissez l'origine du personnage sur la table ci-dessous ou laissez faire le hasard et lancez **1D6**.

Origine du personnage

1 **Emprunt**. Vous étiez à la frontière des limbes quand vous avez assisté à un affrontement. Une personne est tombée à terre mortellement blessée et vous avez réussi à vous glisser dans son corps juste après la sortie de son âme d'origine. Par chance, ses amis l'on soignée et elle est *revenue à la vie*, mais le corps va garder des séquelles de cette expérience de mort imminente.

2 **Animation**. Vous êtes un sorcier (ou une sorcière) (ou vous avez été initié(e) à la nécromancie par une entité rencontrée dans la forêt limbique). Vos connaissances vous ont permis de prendre possession d'un cadavre (qui peut être celui-ci un humain ou d'un animal) pour lui rendre l'apparence de la vie. Vous devez porter des vêtements amples pour dissimuler votre état de mort vivant. Vous savez que vous n'avez suspendu le processus de décomposition naturelle du corps que vous animez que pour quelques semaines.

3 **Intervention divine**. Une des entités quasi divines qui résident dans les limbes (et aux motivations au-delà de la compréhension humaine) a échangé votre esprit avec celui d'un égaré (ou d'un animal). Vous avez ensuite réussit à sortir des forêts limbiques pour revenir dans le monde matériel, bien décidé à profiter de votre nouveau corps.

4 **Ectoplasme**. Vous viviez tranquillement votre existence de fantôme quand un événement imprévu vous a soudain fait passer dans le monde matériel. (Vous avez peut-être subit l'effet d'un sort, ou fusionné avec une entité vagabonde, ou assimilé une *charge brute* d'égrégore). Vous êtes suffisamment présent pour être visible et entendu par les personnes auxquelles vous parler. Vos pieds semblent toucher le sol et votre apparence est celle que vous aviez dans votre ancienne vie (mais ce n'est qu'une simple illusion, vous pouvez changer votre aspect physique, ainsi que celui de vos vêtements - si vous en portez - comme vous le désirez).
Vous êtes intangible (ce qui vous permet de traverser les murs et de vous rendre presque invisible) mais, en vous concentrant, vous pouvez saisir et déplacer de petits objets ou influencer votre environnement (vous pouvez lancer un couteau, tourner une poignée de porte, ouvrir une serrure, écrire des messages dans la poussière avec le bout de vos doigts, produire de la lumière ou des *bruits étranges*...) En tant qu'ectoplasme, vous n'avez pas besoin de vous nourrir ni de dormir (mais vous devez absorber de petites quantités *d'énergie magique* de temps en temps pour rester incarné dans le monde physique).

5 **Cohabitation**. Vous avez tenté de vous emparer du corps d'un égaré en chassant l'âme qui s'y trouvait. Vous n'avez pas réussi à vous emparer totalement de ce corps, mais son hôte n'est pas parvenu à vous chasser. Vous avez établis une paix tendue entre vous et vous êtes à présents deux esprits qui dirigent la même personne. L'esprit d'origine a admis sa défaite, il est devenu apathique et il vous laisse agir comme vous le voulez la plupart du temps - sauf quand vous commettez des actions qui s'opposent à son étique.

Il tente parfois de se révolter et de reprendre le contrôle de son corps, le plus souvent lors des moments de stress. La cohabitation de deux esprits évolue toujours vers une *situation pathologique* après quelques mois, celle-ci se manifeste souvent par une obsession sur un aspect particulier : La haine, le sadisme, la folie (l'amour ?) ou, le plus souvent, la schizophrénie.

6 **Invocation**. Vous avez été réincarné par un sorcier lors d'un rituel magique. Celui-ci a placé votre esprit dans un corps qui a été préparé spécialement pour être votre réceptacle. Il peut s'agir d'un être humain, d'un animal ou d'un golem. (Chaque maître de jeu est libre de donner le sens qu'il désire au terme de golem. Sa définition d'origine est celle d'une créature d'argile animée par la magie, mais un *golem* peut aussi être un assemblage de planches contenues par un champ morphique, une marionnette, une armure, un homoncule ou un automate).

Répartissez ensuite les degrés des six capacités des personnages. Chaque capacité possède trois degrés, comme indiqué dans le tableau suivant.

Tableau des degrés des capacités

Capacités	Faible	Moyen	Bon
Agilité	Maladroit	Moyen	Habile
Détermination	Velléitaire	Moyen	Volontaire
Endurance	Fragile	Moyen	Résistant
Finesse	Stupide	Moyen	Malin
Force	Faible	Moyen	Fort
Rapidité	Lent	Moyen	Rapide

‡ Tous les personnages possèdent **un degré Moyen** dans leurs six capacités.

‡ Vous pouvez augmenter n'importe quelle capacité du personnage au **degré Bon**, mais vous devez alors réduire au **degré Faible** une autre de ses capacités.

‡ Vous pouvez modifier le niveau de toutes les capacités (en en plaçant trois au degré Bon - et les trois autres au degré Faible).

Résolution des actions

Quand un personnage réalise une action, le maître de jeu indique au joueur quelle est la capacité qui doit être utilisée. Par exemple, enfoncer une porte est une action qui utilisera la Force. Le joueur lance **1D6** et lit le résultat du jet sur le tableau suivant.

Tableau de résolution des actions

Degré de la capacité	L'action est réussie si le résultat est compris entre
Bon	1 et 4
Moyen	1 et 3
Faible	1 et 2

Modificateurs de situation

Le résultat du jet de dé peut être modifié par des circonstances favorables (ou défavorables) pour le personnage. Celles-ci sont indiquées dans le tableau suivant.

Tableau des modificateurs de situation

L'objectif de l'action est	Ajoutez au résultat du dé
Proche / Faible / Facile	-1
Moyen	0
Distant / Solide / Difficile	+1

Le combat

Les affrontements sont résolus par des jets de dés. Au début de chaque combat, le maître de jeu doit déterminer si les personnages des joueurs ont **l'initiative** du combat ou s'ils se font **surprendre**. Les participants d'un combat agissent dans l'ordre de leurs degrés de rapidité (du plus rapide au plus lent). Tous les personnages peuvent réaliser **une action d'attaque** pendant un tour de combat (ainsi **qu'une manœuvre** : Un déplacement sur quelques mètres, changer d'arme, esquiver une attaque ouvrir une porte, fuir...) Le tour de combat est terminé quand tous les participants ont réalisé leur action.

Note : Un personnage peut décider de renoncer à son attaque pour réaliser une **seconde manœuvre** pendant le tour de combat (ce qui inclut une parade ou une seconde esquive).

‡ Utilisez le tableau suivant pour savoir si une attaque est réussie.

Tableau de résolution des attaques

L'attaquant est	L'attaque est réussie si le résultat du D6 est compris entre
Un P J	1 et 4
Un P N J	1 et 3

† Les modificateurs de situation s'appliquent aussi aux attaques.

Localisation des dommages

Quand une attaque est réussie, lancez **1D6** et référez-vous au tableau suivant pour connaître la partie de la cible qui a été touchée.

Une attaque qui touche la tête entraîne l'élimination immédiate de la cible. Les autres localisations indiquent que la cible est blessée, mais qu'elle n'est pas obligatoirement *hors de combat*.

Tableau de localisation des blessures

Résultat du D6	Localisation
1	Tête
2	Corps
3	Bras ou main gauche
4	Bras ou main droit(e)
5	Jambe ou pied gauche
6	Jambe ou pied droit(e)

‡ Les personnages peuvent *subir* un nombre de blessures au corps ou aux membres (bras et jambes) **égal au degré de leur Endurance** (donc de une à trois). Toute nouvelle blessure reçue au-delà de cette valeur est mortelle pour eux.

Note : Les créatures jouées par le maître de jeu peuvent se révéler être beaucoup plus résistantes aux blessures que les êtres humains.

La santé mentale

Les personnages de **Millevaux : Incarnation** vivent dans un univers hostile et dangereux où ils peuvent être (souvent) confrontés à des visions d'horreur ou à des agressions mentales. Quand un personnage se retrouve dans une situation qui met son équilibre mental en péril, son joueur doit réaliser un **test de santé mentale**. Il lance **1D6** et lit le résultat sur le tableau de résolution des actions.

Si ce test est **un échec**, le personnage perd aussitôt **un degré** dans sa capacité de **Détermination**. Quand la valeur de cette capacité passe en dessous du degré **Faible**, le personnage devient fou d'une façon définitive.

‡ Les modificateurs de situation s'appliquent aussi aux tests de santé mentale.

Note : Le maître de jeu peut autoriser un personnage à récupérer un degré de Détermination si ce dernier profite de circonstances favorables. Il est le seul à décider quelles sont ces circonstances (du repos ? Des herbes de soin ? Un rituel magique ?)

MILLESEAUX

Le contexte

Le mur qui entoure une grande partie des Millevaux ralentit fortement l'écoulement des fleuves. Donc, le niveau de l'eau monte, lentement mais sûrement dans la zone restreinte. Bien sûr, cette inondation n'affecte pas toutes les régions de la même façon, en fonction de la géographie et des la circulation des fleuves et des rivières (dans les plaines, l'eau va recouvrir la terre et former des marais et des bourbiers, alors que dans les zones montagneuses, elle va remplir les vallées encaissées et former des lacs). Mais le fait est là, une bonne partie des Millevaux se transforme à plus ou moins long terme en « zone humide ». Ses habitants réagissent selon la méthode habituelle : Certains s'adaptent et les autres cherchent un refuge dans les hauteurs - en particulier dans le royaume d'Auvergne (au point que la surpopulation dans certains endroits va devenir « explosive ». Il faut également étudier au cas par cas le devenir des grandes villes. Si Marly-Gomont ou Briare sont assurées de finir sous les eaux, il est possible que la dérive du lit des fleuves provoque une baisse significative du niveau de la Méditerranée et que des cités comme Marseille ou Venise ne soient plus sur des caps, mais sur des monts isolés entourés par des déserts de dunes (dont le sable est si fin - il s'agit des alluvions retournés à l'état de poussière - que le moindre vent en soulève des nuages qui teintent le ciel d'une étrange lueur rose. Ce qui veut dire que dans ce monde en plein chaos (où les zones inondées finiront par « déborder » après quelques siècles et former de nouveaux fleuves) les résidents des cités états italiennes devront construire des aqueducs pour capter les sources alpines pour ne pas mourir de soif.

Création des personnages

‡ Chaque joueur doit créer et incarner un personnage. Les héros de M2d6 sont des vagabonds, des personnes qui s'aventurent sur les routes pour des raisons différentes et qui finissent par former des groupes relativement unis pour augmenter leurs chances de survie. Si ce regroupement se fait le plus souvent par nécessité, des liens (qu'ils soient d'amitié, d'amour ou de commandement et de soumission), finissent par apparaître entre les membres de ses bandes nomades (au point qu'une certaine forme *d'empathie* se crée entre eux).

‡ Les personnages sont définis par les éléments suivants :

† **L'apparence physique** (les joueurs doivent décrire leurs personnages en leur donnant de préférence un *signe particulier*, comme des cicatrices, un sixième doigt à la main gauche ou des yeux rouges...)

† **L'origine** (ce terme regroupe tout ce qui concerne le *background* du personnage : Son nom, ses motivations, la raison qui l'a obligée à devenir un vagabond).

Notez que cet élément est *optionnel*. Les joueurs sont tout à fait libres de ne pas donner de nom ou de motivation particulière à leurs personnages (ils peuvent décider que ceux-ci sont amnésiques, ou leur donner un nom et un objectif différent à chaque nouvelle aventure).

† **Le trait principal**. Le trait principal est ce qui distingue le personnage quand il passe à l'action, il s'agit du domaine d'activité dans lequel il est le plus efficace. Les joueurs peuvent simplement définir le trait principal comme un métier (mécanicien, boucher, militaire...) ou comme une activité particulière (la chasse, la connaissance de l'histoire de l'Avant, la survie dans les bois, la sorcellerie, le shamanisme...)

† **Les descripteurs**. Ce sont des verbes ou des adjectifs qui définissent les capacités physiques et mentales des personnages. Chaque joueur défini librement les descripteurs de son personnage, (le maître de jeu peut décider que les joueurs devront les choisir uniquement dans une *liste de descripteurs* qu'il aura préparée à l'avance).

Exemples de descripteurs : Fort, rapide, agile, survivaliste, résistant, initié aux arcanes, connaissance des rituels de la magie du sang, pilote de quad expérimenté, tireur d'élite, furtif, spécialiste des pièges, sait lire et écrire...

Les personnages nouvellement créés sont définis par **six descripteurs**. Il est possible de **renforcer** un descripteur en échange de la perte d'un autre. (Vous pouvez considérer que les joueurs disposent de *six points* pour « acheter » les descripteurs de leurs personnages et qu'il est possible de placer *un ou deux points* dans un descripteur).

Le joueur doit ajouter un superlatif aux descripteurs renforcés (son personnage ne sera plus simplement *fort*, mais il possédera une *force prodigieuse*, un *bonimenteur* devient un *manipulateur*, un *tireur d'élite* un *sniper*...)

Si le maître de jeu l'autorise, des **objets** peuvent être inclus dans la liste des descripteurs du personnage (des armes, des armures, des outils, un totem shamanique, un fétiche vaudou...)

† **Les marques**. Les marques sont les « problèmes » qui rendent les personnages plus humains. Chaque joueur doit définir une ou deux marques pour son personnage (ou laisser le maître de jeu les leur *donner* au cours de la première partie). Les marques sont le plus souvent des défauts physiques ou mentaux, mais elles peuvent aussi représenter des pulsions ou des désirs « irrésistibles » qui influencent fortement le comportement des personnages.
Exemples de marques : La phobie des serpents, la peur des eaux sombres, l'acrophobie, l'agoraphobie, l'alcoolisme, le cannibalisme, la recherche d'une personne disparue, la vengeance, les obsessions diverses : La nourriture, la luxure, le sadisme...

Résolution des actions

‡ Quand un personnage réalise une action dont le résultat est incertain, le joueur qui agit doit lancer **2d6** et **additionner** leur résultat. Il **ajoute** ensuite à ce total **1 point** pour chacun des descripteurs du personnage qui peut l'aider à réaliser cette action (**deux points** pour un descripteur renforcé). Il n'y a pas de limite au nombre de descripteurs qui peuvent être pris en compte (tant que leur utilisation est justifiée. *Agilité supérieure* ou *furtif* sont des descripteurs utiles pour passer en silence dans le dos d'un garde, mais pas le fait d'avoir une *force colossale* ou d'être un *génie*).

‡ Le total annoncé par le joueur doit être égal ou supérieur à un seuil de difficulté fixé par le maitre de jeu. Pour les actions les plus **évidentes**, le seuil à atteindre est de **huit**, pour les actions plus **difficiles**, il est de **dix** et pour les actions **pratiquement impossibles** à réussir, il est de **douze**.

† **Modificateurs**. Lors des tests d'actions, les joueurs et le maitre de jeu doivent tenir compte des modificateurs suivants :

† Si le joueur obtient un **double un** lors du test, l'action est dans tous les cas un **échec**.

† Si le joueur obtient un **double six** lors du test, l'action est dans tous les cas une **réussite**.

† Si l'action **n'est pas en relation** avec le **trait principal** du personnage, le maitre de jeu peut imposer un **malus** de **moins deux points** au résultat final du test d'action.

† Un personnage *passif* peut aider le personnage qui agit, soit d'une façon directe (en l'aidant à porter une charge, à grimper un mur, à enfoncer une porte ou en *protégeant ses arrières*), soit d'une façon indirecte (en lui donnant des conseils ou un objet qui pourront l'aider, ou en lançant sur lui un sortilège qui va le rendre temporairement plus fort ou plus rapide).
Le joueur ajoute un bonus de **plus un point** au résultat du test d'action pour chaque avantage procuré à son personnage.

† **Un seul personnage** peut en aider un autre et cette aide ne peut jamais procurer plus **d'un ou deux points de bonus** au test d'action.

Le combat

‡ Le terme de **combat** regroupe toutes les actions qui vont opposer les personnages entre eux ou à des adversaires incarnés par le maître de jeu, que ce soit une épreuve physique, (comme une course ou un concours de tir à l'arc), un conflit armé, un débat public, ou une partie d'échecs.

† **L'initiative**. Toutes les situations de combat commencent par la détermination de l'ordre dans lequel les participants vont agir. Les joueurs lancent 2d6. Ils ajoutent au résultat des dés les bonus que leurs apportent leurs descripteurs utiles (ceux en rapport avec un entraînement au combat, l'agilité ou des réflexes supérieurs). Le maître de jeu fait un test (individuel ou collectif, suivant la situation) pour les PNJ. L'ordre des actions est résolu en partant du personnage qui a obtenu la valeur la plus forte jusqu'à celui qui a obtenu la plus faible (les *égalités* sont résolues par le maître de jeu. Les personnages qui possèdent des descripteurs en relation avec la rapidité et l'agilité sont prioritaires sur ceux qui sont simplement des *combattants aguerris* ou des *spécialistes du couteau*).

† **Attaque et défense**. Le personnage qui agit désigne la cible de son attaque. Le joueur indique quels sont les descripteurs qu'il utilise (ceux-ci doivent avoir un *lien direct* avec l'action) et il ajoute leur bonus au résultat de **2d6**. Le défendeur agit de la même façon. Il désigne (à haute voix) les descripteurs qu'il utilise et ajoute leur bonus au résultat de **2d6**. Si le résultat obtenu par l'attaquant est supérieur à celui du défenseur, celui-ci reçoit **une blessure**.

† Pour chaque blessure reçue, le joueur du personnage blessé fait une encoche devant un de ses descripteurs. Ce descripteur **ne peut plus être utilisé** tant que le personnage ne sera pas soigné. (Les descripteurs renforcés sont inutilisables après avoir reçus **deux encoches** de blessures).

† Le joueur doit impérativement cocher un des descripteurs que le personnage a **utilisé** pour se défendre.

† Quand tous les descripteurs utilisés pour la défense du personnage ont étés rendus inutilisables, celui-ci se retrouve *hors de combat* et c'est son adversaire qui va décider de son sort.

† Les blessures guérissent avec le temps (entre deux parties par exemple), ou par l'utilisation de descripteurs en relation avec la médecine ou l'utilisation de rituels magiques. Les encoches sont retirées dans l'ordre choisi par le joueur du personnage blessé. Les blessures simplement *relationnelles* ou *mentales* (infligées par une partie d'échec ou un débat passionné) guérissent aussitôt après la fin de l'affrontement.

† Les **situations d'égalité** lors des attaques sont résolues par le maitre de jeu. (Il peut considérer que l'attaquant rate son action, mais qu'il disposera d'un bonus de **plus un** lors du prochain tour de combat - s'il attaque la même cible, ou qu'il a réussi à blesser sa cible, mais que celle-ci peut réaliser une action contre lui, comme bloquer son arme ou le repousser, ce qui lui procurera un avantage (pour s'enfuir) au tour suivant).

Progression des personnages

‡ Si vous prévoyez de faire jouer les mêmes personnages sur une longue durée, ceux-ci peuvent s'améliorer. A la fin d'une partie, les joueurs peuvent effectuer une (et une seule) des actions suivantes :

† Ajouter un nouveau descripteur sur la feuille de personnage

† Renforcer un descripteur déjà présent

† Remplacer un descripteur *inutile* par un autre, jugé plus pertinent

† Effacer une marque devenue inutile (par exemple si vous avez retrouvé la personne que vous recherchiez). Le maître de jeu peut vous obliger à en choisir une autre aussitôt - ou « voir cela plus tard » lors de la prochaine partie

FANTÔMES

Pour rappel, l'ancien MJ d'*Ambre* que je suis considère que les valeurs chiffrées ne sont pas incompatibles avec les jeux narratifs et sans jets de dés. Le principe le plus simple est de confronter une valeur de base du personnage, (une caractéristique, un talent, une compétence, une passion...), avec une valeur de difficulté. Le meilleur l'emporte. Mais ce système doit accepter un étage supplémentaire de souplesse avec l'ajout de modificateurs, (le personnage peut être surpris, blessé, dans le noir - ou a l'inverse aidé par ses alliés et dans une situation favorable). Au niveau supérieur, le MJ ne fixe pas un seuil de difficulté à battre mais (par exemple) il tire un nombre défini de cartes à jouer sur lesquelles sont indiqués des chiffres de 1 à 5, (toujours pour l'exemple). Plus la difficulté d'une action est grande et plus le MJ tire de cartes, (dont il additionne les valeurs pour obtenir la valeur finale de la difficulté. Une variant du principe consiste à laisser les joueurs tirer eux même les cartes quand ils agissent, (s'ils se battent ou lancent un sort, encore par exemple). Plus le nombre de cartes tirées est important et plus la réussite est brillante, mais si la valeur utilisée comme référence est dépassée...

Il est aussi possible de remplacer les chiffres par des symboles. Voici une possibilité :

Les personnages possèdent les ingrédients de base propres aux Millevaux, (des désirs, des peurs, des phobies, des amis et des ennemis - et une vision du monde très personnelle). A cela s'ajoute 3 capacités : Le corps, l'esprit et l'âme. Le joueur place deux symboles pour chaque capacité, (il peut prendre deux fois le même pour obtenir des réussites de meilleure qualité). La référence est ici les cartes de Zeiner, (un sabot est basé sur 25 cartes - 5 séries de 5 symboles différents).

Quand son personnage agit, le joueur tire un certain nombre de cartes du sabot. 3 pour une situation facile, 2 pour une situation plus ardue et une seule pour une situation compliquée. Si une des cartes correspond à un des symboles de la capacité utilisée comme référence, l'action est réussie, sinon, c'est un échec.

Deux précisions :

† Les 5 **symboles** sont présentés sur un « pentacle » dont les lignes servent de relations entre eux. (Chaque symbole occupe une pointe du pentacle). Si le ou les symboles utilisés pour la capacité ont une ligne de jonction avec le ou les symboles des cartes tirées - et qu'aucune carte ne correspond aux symboles eux mêmes, l'action est un simple échec. Si il n'y a pas de ligne entre les deux, l'action est un échec majeur, (une occurrence réduite par le choix de deux symboles différents et au contraire augmentée par le choix d'un seul symbole pour une capacité). Dans le cas du tirage de plusieurs cartes, le MJ choisi le résultat le plus favorable si la situation des personnages est favorable, (comme d'habitude : surprise, préparation, position dominante..), et il garde le plus mauvais si les personnages sont en mauvaise posture.

† Les joueurs peuvent switcher le résultat du tirage de cartes aussi souvent qu'ils le désirent et affirmer qu'ils ont brillamment réussit leurs actions. Mais en agissant ainsi, ils contractent un endettement vis à vis de l'univers qui les entoure. Sa « jauge d'hostilité » augmente alors, (lentement mais sûrement). Le MJ peut compenser chacune de ses réussites automatiques un peut plus tard en sanctionnant le groupe tout entier, (c'est le principe, les réussites sont individuelles et les échecs en retour sont collectifs, toujours. Le but étant d'obliger les joueurs à modérer leurs ardeurs - jusqu'au moment inévitable du pétage de plomb général de l'équipe à cause de l'accumulation des tentions).

Enfin, je me demande ce que pourrait donner *Arbre* avec des personnages que j'appelle les « colocataires ». Dans cette variante, les personnages ne se contentent pas de délirer ou de taper la discute avec leur part d'ombre. Non, ils sont VRAIMENT plusieurs à partager un même corps. Tous commence par un accident. Les persos ont TOUS manqués de mourir, mais au dernier moment, quelque chose, (il est peu évident de dire quelqu'un à ce sujet), les a ramenés à la vie. En échange d'un contrat de copropriété...

Je sais que le principe du « fantôme » qui s'installe sans préavis sur le canapé du salon est déjà une option prévue dans tes jeux, mais là, il s'agit d'un mécanisme de base. À un moment X, les joueurs devront retourner leur feuille pour jouer « l'autre », et là, toutes les options sont possibles, (les joueurs peuvent échanger leurs personnages, plusieurs joueurs peuvent animer un seul corps, ou le MJ peut expliquer à toute l'équipe que leurs persos se réveillent dans un endroit inconnu sans aucun souvenir des dernières 24h. Les joueurs devront alors mener une enquête pour découvrir ce que leurs autres « moi » ont bien pus trafiquer de louche). Évidement, avec le temps des « liens » se créent entre les deux esprits. Les souvenirs de l'un passent dans l'inconscient de l'autre. Et que se passe-t-il quand les deux finissent par fusionner ?

L'intérêt de cette situation est que leur invité, (qui n'est pas non plus un simple symbiote parasite. Ceux-ci existent, mais leur « mode de fonctionnement » est complètement différent), maîtrise l'égrégore sans aucune limite et le PJ « initial » profite ainsi du don de véritables super pouvoirs, (toute la liste des capacités sympathiques qui sont présentées dans les comics et les mangas peuvent être utilisées : la génération d'armes et d'armures à partir de l'égrégore brut, le vol, le passage à travers les murs, la téléportation, la télépathie…) Mais ils ne profiteront pas longtemps de ces cadeaux. Dans les Millevaux, il n'y a pas de happy end. Une bonne raisons à cela, (entre autres) : Les esprits envahisseurs appartiennent à deux « clans » ennemis qui se livrent une guerre acharnée. Ils s'incarnent dans des corps physiques pour pouvoir s'affronter avec plus d'efficacité, (il y a une petite chance que le parasite meure lors de la destruction violente du corps de son hôte).

LA FOSSE D'OURDANE

Ikarimonaï, le **pays des ombres** où vivaient les **Noctes**, a été ravagé par **Tsa-Sen**, un dieu déchu venu de la forêt limbique qui a pris l'apparence d'un **dendrogyre** (un loup géant dont la tête est entourée par une couronne de tentacules). Pour lui échapper, les derniers Noctes se sont enfuis vers un autre univers en ouvrant une porte d'ivoire, mais Tsa-Sen les a suivis. De l'autre côté, il a tué le chamane qui essayait de refermer le passage et il s'est emparé du **cristal ekdre**, une pierre magique indispensable pour la réalisation du rituel qui permet de passer d'un monde à l'autre.

Le dieu déchu est à présent affaibli par l'emprise de **Shub-Niggurath**, il est prisonnier dans une caverne située dans les profondeurs des Millevaux, il ne peut pas retourner dans son domaine d'origine et ses proies se sont enfuie. Mais il est patient, il sait que les Noctes survivants ont besoin de l'éclat de cristal, et qu'ils reviendront bientôt le chercher.

† Les **Noctes** sont des humanoïdes l'allure gracile, ils mesurent environ un mètre cinquante et leur peau sombre est totalement glabre. Ils possèdent trois paires d'ailes, semblables à celles des libellules, qui leur permettent de se déplacer en volant sur de grandes distances. Ce sont des créatures silencieuses et furtives (elles communiquent sans doute émettant des ultrasons). Dans l'obscurité, les seuls signes qui indiquent la présence des Noctes sont le bourdonnement de leurs ailes et leurs grands yeux blancs, aussi brillants que des miroirs.

Même s'ils vivent nus et qu'ils ne semble pas utiliser d'objets plus compliqué que des pierres et des bâtons, les Noctes sont des êtres très évolués. Ce sont tous d'habiles magiciens et ils communiquent avec les habitants des Millevaux en utilisant une forme de télépathie.

† Les derniers Noctes qui ont échappés à l'appétit féroce de Tsa-Sen ne sont qu'une vingtaine. Ils se sont réfugiés dans la forêt, et, après une rapide assemblée, ils ont considérés que le fait que le dieu déchu les ait pourchassés était une opportunité pour eux. Le dieu déchu semble incapable de voyager entre les mondes par lui-même et il suffit aux réfugiés d'ouvrir un nouveau portail magique pour retourner chez eux et laisser leur ennemi dans cet univers. Le seul défaut de ce plan est que les Noctes ont besoin du cristal ekdre pour réaliser leurs sortilèges, et que celui-ci est à présent en possession de Tsa-Sen. Par chance, les fugitifs vont rapidement rencontrer des habitants des Millevaux qui ne vont pas les considérer uniquement comme des sources de nourriture.

‡ Les Noctes sont apparus dans les Millevaux dans une caverne située sous une grande construction souterraine encore en bon état (c'est-à-dire qu'il est assez facile de s'y déplacer d'un étage à l'autre en utilisant les escaliers ou les échelles qui se trouvent dans les colonnes d'ascenseurs). C'est une ouverture circulaire, large de cent vingt mètres à son sommet et profonde de cinq cent, d'où partent des tunnels rectilignes qui conduisent à de nombreuses salles aux murs de béton gris à chaque étage, (chaque étage fait dix mètres de haut, il faut une journée entière de marche et d'escalade pour descendre jusqu'à son niveau inférieur et deux ou trois fois plus de temps pour remonter jusqu'à la surface).

† Le **géofront** se trouve au sud de la **Bièvre** (la forêt impénétrable qui entoure la cité de **Métro**), près de **l'auberge de la Patte d'Oie**. Les Noctes ont reçu l'aide des **Arimanas**, les hommes-oiseaux qui vivent dans la canopée de la Bièvre. Ils leur ont offert un abri mais comme ils ne peuvent pas se déplacer dans les sous-sols, ils leur ont proposé de les mettre en contact avec des humains. Ceux-ci savent se déplacer rapidement dans les couloirs et les caves.

† Vous devez décider comment les Noctes vont entrer en contact avec les personnages. Ils peuvent utiliser la méthode douce (ils vont entrer dans leur chambre à l'auberge au milieu de la nuit et engager un dialogue télépathique avec eux), ou bien un moyen plus radical : Ils peuvent demander aux Arimanas d'enlever des personnes qui marchent sur la voie déchue qui relie les communautés de **Sarclet** et d'**Orcet**, puis les hypnotiser pour les obliger à agir pour eux – à moins qu'ils ne leur face avaler des **vers kwarhs**, des parasites qui vont se loger dans l'estomac des héros et qui vont leur procurer une douleur lancinante (et seuls les Noctes connaissent le remède qui permet de tuer ces parasites).

† Bien qu'il soit affaibli, Tsa-Sen est encore un adversaire dangereux et les personnages devront se montrer prudents s'ils veulent réussit à le vaincre (ou obtenir un accord avec lui). Le dieu déchu est une créature très intelligente, il ne va pas considérer les héros comme des adversaires mais des alliés potentiels. Il peut par exemple promettre de donner le cristal ekdre si les personnages agrandissent la faille par où les Noctes se sont échappées pour qu'il puisse sortir de la caverne, il peut également demander aux héros de revenir avec un chamane pour ouvrir à nouveau la porte d'ivoire, il repartira dans le pays des ombres et ils pourront rapporter le cristal aux Noctes (qui auront une *mauvaise surprise* quand ils vont revenir dans leur monde d'origine).

† Vous pouvez également considérer que le horla refuse de négocier avec les *êtres inférieurs*. Il va laisser les personnages s'approcher de lui uniquement avec l'intention de prendre le contrôle de leurs esprits en utilisant un sortilège ou une malédiction (ce qui aura pour effet de les rapprocher encore plus du seuil de la folie).

† Choisissez librement pour quelle raison l'infrastructure souterraine a été construite. Il s'agit peut-être d'une base militaire, d'un puits de mine, d'une prison, ou d'une usine de collecte de l'énergie géothermique (dans ce cas, il suffira d'un léger tremblement de terre pour que la caverne où se trouve Tsa-Sen se remplisse d'eau bouillante en quelques minutes).

† Les Noctes se sont enfuis en volant par le puits central, mais les héros n'ont pas d'ailes, et ils vont devoir traverser toute la structure pour trouver le seul passage qui leur permettra de descendre jusqu'à sa base. De nombreuses créatures se sont installées dans la fosse d'Ourdane (le plus souvent pour fuir la lumière du jour) et les personnages vont en rencontrer quelques-unes lors de leur exploration.

† Vous pouvez définir à l'avance quels seront les adversaires qui vont se placer sur le chemin des héros. Les habitants de l'installation sont peut-être engagés dans une guerre permanente pour la possession des rares ressources alimentaires, à moins qu'ils ne soient tous soumis à la volonté d'un horla qui voudra que les personnages soient *capturés vivants* car il veut parler avec eux. Il est bien conscient de la présence de Tsa-Sen dans les profondeurs du sol, mais il n'a pas encore pris de décision définitive à son sujet. (Il ne sait pas s'il doit en faire un allié, le combattre ou simplement le laisser là où il est).

† Vous pouvez si vous le préférez utiliser la **table de rencontres aléatoires** suivante :

Table de rencontre aléatoire de la fosse d'Ourdane

Niveaux supérieurs

D6	Rencontres
1	Un abri temporaire pour des explorateurs. Les héros pourront y trouver le l'eau, de la nourriture et des torches
2	Deux tribus de la fosse se sont entretuées. La présence de nombreux cadavres va rapidement attirer **1D6** goules
3	Ce niveau est habité par une tribu de mutants et de fugitifs. Lancez **1D6** : **1-2** : Ils sont amicaux, **4-6** : Ils sont agressifs
4	Une ferme souterraine. Une tribu cultive des champignons pour engraisser des cafards gros comme des veaux
5	Des Arimanas. **1D6** hommes-oiseaux armés de lances sont descendus dans le puits pour chasser des serpents
6	Un nid de serpents. C'est ici que naissent les serpents géants qui infestent la forêt de la Bièvre

Niveaux intermédiaires

D6	Rencontres
1	Une réserve du temps de l'Avant. Elle contient des vêtements, des purificateurs d'eau ou des *lampes magiques*
2	Le royaume souterrain. Un horla humanoïde est vénéré comme une divinité par les habitants de ce niveau
3	Les habitants de cet étage vont aider les héros avant de révéler leur véritable nature (des loups garous, des vampires...)
4	Des fanatiques d'Hastur ou de Shub-Niggurath ont installés leur temple à cet étage (soirée poker tous les vendredis)
5	Une communauté de Gnomes. Ils sont souvent amicaux avec les habitants de la surface, mais pas toujours
6	Un ancien poste de contrôle. Une salle remplie de machines du temps de l'Avant. Certaines fonctionnent encore

Niveaux inférieurs

D6	Rencontres
1	Des hommes-rats venus du monde parallèle de Radland ont installés un avant-poste à cet étage
2	Des *robots de combat* errent dans cet étage à la recherche d'ennemis à abattre avec leurs fusils lasers
3	Des plantes ont envahi cet étage. Ce sont des champignons géants, des lianes étrangleuses ou des arbres carnivores
4	Cet étage est le refuge des goules qui parcourent la fosse à la recherche de chair en décomposition
5	Un horla misanthrope vit seul à cet étage. Il s'amuse à égarer les explorateurs avec des sortilèges et des illusions
6	Cet étage est infesté par des insectes ou des araignées d'une taille inhabituelle

TOTAL RECALL

Des **puissances** (en clair, des horlas assez balèzes) se son réunies au sujet d'une situation particulière (elles veulent se rendre dans un endroit particulier qui est interdit à ceux de leur espèce, un de leurs « frères » les a trahis et ils veulent le capturer pour le ramener dans le nid familial...) et elles doivent utiliser une ruse pour réussir leur action. Par exemple : Un des rejetons de Shub-Niggurath à « emporté » un royaume humain tout entier dans un univers parallèle qu'il a créé pour l'occasion et où il se fait adorer comme un dieu. Et en plus, il semble qu'il se soit rallié au camps d'Hastur - la trahison ultime.

La chèvre noire à donc décidé d'envoyer quelques uns de ses enfants pour lui passer un savon et le faire revenir dans le rang par la peau des fesses. Mais voila, le renégat à blindé la frontière de son domaine de gardes, de monstres affamés et de sortilèges. Donc, pas moyen pour les rejetons chargés de l'affaire d'y entrer tels quels sans se faire repérer et fumer aussitôt. Ils ont donc décidés de se faire passer pour des humains et de se servir de la « filière » qui permet aux habitants des Millevaux d'aller et venir entre le monde physique et le nouveau domaine (dont les gardiens ne réagissent pas au « niveau insignifiant » qui est le leur). Pour jouer aux humains, les horlas vont appliquer une méthode radicale : Un « superviseur » va lancer sur eux un sort qui va leur faire perdre totalement la mémoire. Ils vont ensuite dévorer le cerveau et le cœur d'humains pour prendre leur apparence, leur mémoire et leurs souvenirs. Le maître de cérémonie va ensuite les endormir et les conduire dans les Millevaux dans la région où se trouve l'entrée du royaume du renégat. Il va ensuite leur « faire peur » (il va les poursuivre et provoquer des accidents autours d'eux en prenant différentes formes et lancer des horlas mineurs à leurs trousses...) son objectif et que les « vrais faux humains » aient une histoire crédible à raconter aux membres du réseau quand ils vont leur demander de leur faire passer la frontière avec insistance (c'est une « fixette » qui à été induite dans leurs esprits par hypnose).

Une fois arrivés dans le domaine de leur frère ennemi (après un passage par les forêts limbiques et peut être un autre univers adjacent qui sert d'interface avec le nouveau royaume) les PJ doivent rencontrer un éclaireur (arrivé quelques jours plus tôt) qui doit leur rendre leur mémoire d'origine (avec un autre rituel, une potion, ou un simple « mot-clé »). Mais celui-ci n'est pas au rendez-vous. Il est peut-être dans la prison du palais royal (en attente de son exécution), ou bien il à été gravement blessé par des brigands qui l'ont dépouillé. Avant de mourir, il aura juste le temps de dire aux héros qu'ils doivent utiliser un « objet X » contre le roi-dieu (deux bols métalliques qu'il faut assembler pour former une sphère explosive par exemple) au moment de l'attaque. (Il peut aussi être passé à l'ennemi et raconter des pipeaux aux PJ).

Le mentor des personnages va déclencher les protections du domaine en essayant d'y entrer sous sa forme de horla majeur à un instant précis (une action qui se fera au moment qui arrangera le plus le MJ). Bien sûr, les PJ vont êtres un peu pris de court pour retrouver l'artefact, botter les arrières trains des voleurs, puis des gardes du palais, et enfin s'approcher du maître des lieux - le tout au milieu des tremblements de terre et des explosions et sans comprendre l'enjeu de leurs actions car ils n'ont toujours par retrouvés leurs personnalités d'origines (mêmes si leurs « pyjamas de chair » vont commencer à donner des signes de faiblesse - avec ce que cela implique : Des mutations physiques, des visions terrifiantes, des hallucinations et des crises de parano). Ce n'est qu'après avoir neutralisé le renégat (ce qui entraînera la destruction de son domaine - et le retour « brutal » de ce morceau de territoire dans les Millevaux, pas forcément à son point de départ) qu'ils retrouveront leur véritable apparence de sombre rejetons... Au grand étonnement des joueurs qui eux sont entrés dans la peau de leurs personnages juste au moment où ils se réveillent dans le monde physique (l'utilisation de pré-tirés est recommandée vu que leur espérance de vie ne dépasse pas celle de ce one-shot).

INVASION

Les Millevaux sont dévastés par une nouvelle apocalypse. Un beau jour, des créatures géantes sont apparues, venant du ciel ou sortant des entrailles de la terre (avec les *effets secondaires* habituels pour ce genre d'événement : Tempêtes, tornades, tremblements de terre, éruptions volcaniques, raz de marées...) Les plus petites de ces créatures très agressives font la taille d'une maison, les plus grandes, plusieurs kilomètres de haut, et elles sont toutes bardées de crocs et de griffes. La venue de ces monstres entraîne une dévastation rapide des Millevaux (et le reste de la planète est aussi menacé). Les zones les plus fragiles (le sud de l'Italie, la Sicile, les Carpates) sont détruites en quelques heures par les explosions et les coulées de lave. Des tremblements de terre font s'écrouler les montagnes, des failles larges de centaines de mètres s'ouvrent dans le Massif Central, les cités des hommes sont réduites en cendre les unes après les autres...

C'est dans ce Chaos final que l'aventure commence pour les personnages. Leur caravane de réfugiés est attaquée et dispersée par un « dragon » qui va se lancer à leur poursuite. Leurs vies seront sauvées au dernier moment par l'intervention d'un horla qui va se sacrifier pour eux. Avant de mourir, cette entités (qui peut être ce que vous voulez : Un loup garou, un troll, un sombre rejeton, un androïde au sang blanc...) va leur révéler qu'elle sait d'où viennent les monstres qui se répandent dans les Millevaux. Un groupe de sorcier a réalisé un rituel (normalement d'un niveau de complexité inaccessible aux humains) destiné à briser le lien qui relie les terres maudites aux « dieux » qui sont à l'origine de leur apparition (Shub-Niggurath et Hastur en particulier). Cette magie a fonctionné (les serviteurs de la chèvre noire se sont fait laminer par les envahisseurs) mais elle a aussi ouvert un passage vers une dimension inconnue d'où se déversent des hordes de monstruosités. A présent, les pays extérieurs s'en mêlent et des bombes atomiques commencent à pleuvoir sur les Millevaux.

Avant de tomber en poussière, le horla va ajouter qu'il est impossible d'annuler les effets du rituel, mais qu'il est possible d'éviter qu'il soit exécuté... En remontant le temps. Et il sait qu'un ancien dieu (Odin, Yog-sothoth, Zeus ?) possède le pouvoir de manipuler le temps. Il va leur révéler qu'il est possible de trouver son refuge en passant par la forêt limbique et il va leur apprendre une sorte de formule (qui est à la fois un sort et une prière) qui permet d'appeler à l'aide le sombre rejeton (ou un autre horla d'une force équivalente) le plus proche. Ce sortilège est sans effet pour le moment, mais il leur sera utile quand ils auront remontés le temps. A présent, seuls les héros peuvent agir (et s'ils ne sont pas motivés, l'entité va utiliser un dernier sort pour les *projeter* dans les forêts limbiques). Les personnages vont donc devoir voyager dans les limbes, trouver un guide qui les conduira jusqu'au domaine du *dieu* qui est le seul à pouvoir les aider (tout en affrontant d'autres créatures géantes – qui envahissent également la forêt limbique). L'ancien dieu est un misanthrope qui traitera les héros par le mépris et ceux-ci devront trouver un moyen d'attirer son attention (il est peut être sensible à la musique, aux offrandes ou aux danses lascives réalisées par des jeunes vierges – que les personnages devront enlever dans un autre domaine). La divinité va accepter de les aider (il s'agit de *sauver le monde* après tout) mais elle va poser ses conditions. Celles-ci peuvent être dans l'ambiance locale (le dieu va demander que mille personnes lui soient offertes en sacrifice – avec l'option arrachage du cœur avec un couteau en pierre incluse) ou bien être plus originale (il peut demander aux héros de rechercher sa femme – qui s'est installée dans son propre domaine – et de la ramener à la maison, ou bien de lui trouver une corne de dragon, ou de la viande noire...)

Une fois revenus dans les Millevaux à l'endroit et au moment où l'assemblée de magiciens va réaliser le sortilège qui est à l'origine de la venue des titans, les héros vont remarquer que le *cercle magique* n'est pas produit par des chamanes ou des séides du roi en jaune, mais par des *machines* et celles-ci sont contrôlée par des ingénieurs et des militaires venus de l'autre côté du Grand Mur (des américains, des chinois ou des hindous selon votre préférence). Cette *base secrète* est trop bien défendue pour que les personnages puissent envisager de l'attaquer ou de s'y infiltrer (mais bon, ils peuvent toujours essayer). Ils vont devoir réciter la prière qui ne peut être entendue que par les enfants de Shub-Niggurath et l'un d'eux arrivera quelques minutes plus tard. Le horla va attirer sur lui l'attention des gardes, ce qui laissera le temps aux héros d'entrer dans le camp pour détruire le « générateur d'altérations quantiques » (qui va bientôt être activé).

LE CHANVRE NOIR

Tout commence quand les héros se retrouvent perdus dans une région hostile des Millevaux. Ils ont beaucoup de difficulté à trouver de la nourriture et une eau assez *propre* pour être bue. Ils sont harcelés par des moustiques et des nuées d'insectes le jour et la nuit, des créatures douteuses et mutantes rôdent toujours plus près de leur campement la nuit. Alors qu'ils doutent de survivre un jour de plus (il est possible de faire jouer cette « descente aux enfers » sur quelques jours comme introduction de l'aventure) les personnages assistent à une attaque qui se produite dans une clairière à quelques mètres devant eux. Ils vont voir un groupe de loups attaquer une femme qui se défend en agitant un bâton dans une main, tout en tenant un jeune enfant avec l'autre. Si les héros ne font rien, les loups vont tuer et dévorer la femme et son enfant. S'ils participent au combat, ils pourront tuer assez rapidement les loups. Pour les remercier, la femme (dont le nom n'est pas défini) va les conduire jusqu'à sa cabane, qui se trouve à quelques centaines de mètres de là, prés d'une voie déchue, et elle va leur donner à manger et à boire. (Elle trouve sa nourriture au village voisin de **Saint-Mort des Fourrés,** situé à deux heures de marche). Elle leur conseillera enfin de suivre la route, qui les conduira directement au village, où ils pourront faire quelques échanges et prendre un peu de repos dans une sorte d'auberge. La femme leur dira que les villageois sont des personnes habituées à faire du commerce avec les voyageurs et qu'ils ne sont pas cannibales. Elle leur donnera juste un avertissement : Les habitants de Saint-Mort pratiquent une sorte de cérémonie pour fêter l'arrivée d'étrangers dans le village (ce qui n'arrive pas tous les jours). Il s'agit principalement d'un repas organisé par la communauté, mais à la fin de celui-ci, les villageois vont leur proposer de fumer un « calumet de la paix ». Les héros devront accepter s'ils veulent dormir à l'abri des palissades du village (sinon, ils se feront rejeter dans la forêt), mais elle va leur demander de ne pas avaler la fumée produite par cette pipe (pour quelle raison ? Elle leur répondra que les herbes utilisées pour ce rituel sont inoffensives, mais elles ont tendance à rendre malade ceux qui n'y sont pas habitués. Elle veut jute leur éviter de passer une mauvaise nuit).

Le village de Saint-Mort est aussi proche et aussi paisible que dans la description de la femme. Les personnages y seront bien reçu et, après un bon repas en compagnie des villageois, une longue pipe où brûle un mélange végétal à l'odeur entêtante leur sera présentée. La suite dépend des choix des joueurs : S'ils décident que leurs personnages ne participent pas au rituel, les habitants du village vont mal le prendre et les jeter sans ménagement à l'extérieur des remparts de bois qui protègent le village, si les héros ne se méfient pas car ils n'ont pas parlés à la femme des bois ou s'ils acceptent d'avaler la fumée (pour « voir ce que cela fait » - leurs joueurs devront le dire clairement) ils vont subir un effet rapide de la drogue. L'herbe qui brûle dans la pipe est du **chanvre noir**, un puissant narcotique qui va les plonger dans un profond sommeil en quelques minutes. Une fois les personnages endormis (ou feignant de l'être), les villageois vont les ligoter et les conduire dans une caverne voisine où réside leur « dieu tutélaire ». Ce dieu est en fait un horla à l'apparence sinistre (et qui a bien raison de ne pas se montrer pendant la journée). C'est au conteur de décider ce que ce « monstre » va faire aux héros. Il peut se contenter de les dévorer ou bien se montrer plus créatif (il peut se nourrir de leur sang, ou bien de leurs souvenirs - et il les laissera repartir à l'aube, totalement amnésiques, et sans doute porteurs d'une ou deux maladies contagieuses). La « force » de cette créature (qui est assez intelligente pour parler - et donc pour négocier la liberté des personnages en pratiquant la bonne vieille méthode du « oui, mais... ») dépend du niveau de jeu et du nombre de héros présents (en état de combattre). Et si les héros ont facilement le dessus sur la créature s'ils choisissent la confrontation physique, celle-ci poussera des cris de douleur qui vont attirer l'attention des villageois. Si le dialogue est plus pacifique, le horla peut conclure un *arrangement* avec les héros. Il va leur proposer d'utiliser ses talents (il peut sans doute soigner toutes leurs blessures ou prédire leur avenir) en échange d'une *petite offrande* (un doigt, un œil, un souvenir important...) Vous pouvez même en faire une *victime*. Le horla est alors retenu prisonnier dans sa caverne par une chaîne très solide, et la seule clé qui ouvre son cadenas se trouve (bien cachée) dans la cahute du chef du village.

† Les habitants du village sont « immunisés » contre les effets du chanvre noir.

† La femme que rencontrent les personnages au début de l'aventure n'est pas tout à fait humaine. Elle est peut être une puissance bienveillante ou un spectre qui aide uniquement ceux qui la sauvent des loups (qui sont eux aussi des fantômes ou des illusions), ou bien une sorcière qui a prononcé un sort au moment de sa mort qui l'oblige à revivre sans fin le même jour - qui se termine invariablement par l'attaque des loups. L'arrivée des héros lui permettra de sortir de cette boucle temporelle. Il est aussi possible qu'elle meure mais que les personnages réussissent à sauver son enfant. Mais que vont-ils en faire ? Ils vont trouver la cabane de la femme (et utiliser la réserve d'eau et de nourriture qu'elle contient) mais ils ne savent pas qu'un village se trouve a proximité.

LES ENFANTS D'AYROL

Un *incident* pour Millevaux

Tous les trois ou quatre ans, quand un nombre suffisant d'enfants de la communauté d'Ayrol (située au sud de la vallée du Frône) ont atteint **l'âge de l'initiation** (entre 10 et 12 ans), ils sont expulsés à l'extérieur des remparts. Ils doivent survivre deux jours dans la forêt (ils ont tous reçu un couteau au moment de leur départ). Ils ne peuvent pas obtenir d'aide ou revenir à Ayrol avant le coucher du soleil du second jour. Ils peuvent se nourrir en tuant des animaux – ou en volant de la nourriture à d'autres enfants plus doués pour la chasse (et ils sont encouragés à se battre entre eux).

Les portes de la ville s'ouvrent à la fin du deuxième jour. Les enfants sont accueillis par les membres du conseil des clans qui les dirigent vers la maison de la purification, où ils pourront se laver et changer de vêtements avant de rejoindre leurs familles. En fait, il y a deux maisons différentes. La plupart des enfants vont dans la première, d'où ils ressortent avec un statut d'adulte, mais les anciens dirigent les quatre premiers qui sont revenus en ville et les quatre derniers vers la seconde maison où ils sont tués par des hommes de la milice. (Ce rituel sanglant permet de se débarrasser des enfants les moins vifs, mais aussi des plus intelligents. Le but des membres du conseil des clans est de s'assurer qu'aucun citoyen *un peu trop malin* ne réussisse un jour à prendre le contrôle de la ville par la ruse).

† Un habitant d'Ayrol craint pour la vie de son fils et il se rend dans une auberge voisine de la ville pour recruter les personnages comme mercenaires. (Pour protéger son fils quand il sera contraint de dormir dans la forêt, (ce qui est bien sûr interdit), ou pour dénoncer les agissements des anciens ?)

† Après avoir bu un élixir de mémoire, un des personnages se souvient qu'il a passé son enfance à Ayrol. Cela lui permet d'ajouter une ligne à son historique, mais le souvenir d'avoir échappé de peu à une mort cruelle peut lui procurer une nouvelle marque mentale. Et que peut-il faire pour mettre fin à ce rituel morbide ? Rien, évidement.

† Pour gagner quelques caps, les personnages sont devenus des suppléants de la garde d'une ville du sud de la vallée du Frône. Une grande fête se prépare et une certaine tension est perceptible dans le comportement des citadins. Alors que les enfants de la cité arrivent près des portes de la cité à l'aube de l'équinoxe d'automne, précédés par une cohorte de joueurs de tambours et de trompes, un des anciens du conseil des clans les prend à part dans un endroit discret pour leur expliquer en quoi consiste exactement le travail pour lequel ils ont étés recrutés…

Les curieuses habitudes des habitants d'Ayrol peuvent être l'occasion d'un flachebacque, mais il est de fait possible de jouer directement les enfants. Le plus simple est de jouer « brut de décoffrage » les trois jours et les deux nuits qu'ils doivent passer seuls dans la forêt - ce qui sera l'occasion de voir des alliances, des amitiés et des trahisons faire avancer le scénario. Et laisser les joueurs décider du destin de leurs perso - suivant qu'ils se montrent trop rapide, ou trop lents, ou trop malins, ou pas assez... Ou bien, (nous sommes dans un jdr) ajouter des éléments narratifs qui vont les lancer dans une direction où une autre : Les PJ peuvent se douter que cette épreuve initiatique « sent mauvais » et décider de partir à l'aventure en tournant le dos à leur passé, ils peuvent conclure une « alliance » avec un horla qui va les protéger, mais qui va leur demander de l'aider à *entrer dans la ville* en échange de ses services, ils peuvent aussi découvrir que le père de l'un d'eux est sorti de la cité pour l'avertir du véritable danger que représente le rituel et de ne pas revenir dans les premiers à Ayrol (mais des gardes l'ont vu sortir et ils le suivent de près - avec l'intention, non pas de le tuer, mais de le ramener en ville, où il sera longuement torturé, pour l'exemple. Par contre, les gardes vont chercher à tuer les enfants du « traître » pour qu'ils ne *parlent pas* aux autres).

TROIS GRAINES

Les personnages vivent dans une communauté (un village, un échangeur, un lieu d'hivernage pour les caravaniers...) qui connaît un grave problème : La rivière qui rend l'endroit habitable voit son débit diminuer au point qu'elle disparaît en une journée. Les PJ sont envoyés vers sa source pour découvrir l'origine de cette disparition soudaine. Après deux ou trois jours de marche (histoire d'utiliser les tables de rencontres aléatoires et de météo), ils vont découvrir l'endroit où la rivière tombe d'un plateau en formant une petite cascade. En bas de la chute se trouve à présent un lac où se produit un événement étrange : D'une façon irrégulière, un tourbillon se forme au centre du lac et une grande quantité d'eau y est aspirée. Au moment ou le niveau du lac se retrouve au plus bas, les héros pourront voir que le tourbillon se forme au centre d'un cercle de « dents » qui elles-mêmes sortent de la « bouche » d'une sorte de ver géant qui aspire d'énormes quantités d'eau quand il ouvre sa gueule. D'une façon ou d'une autre (soit en raison des mouvements du ver, qui est si grand qu'il provoque de petits tremblements de terre et des coulées de boue à chaque fois qu'il bouge) soit parce qu'ils vont s'aventurer sur les eaux du lac (les PJ arrivent quand le ver est endormi et que l'endroit semble tout à fait « calme », ils vont alors remarquer un curieux « cercle de pierres levées » qui sortent de l'eau prés de la cascade...).

Le ver géant est en fait un léviathan. L'eau qu'il expulse à son autre extrémité se retrouve dans un univers de poche attenant aux Millevaux. Si les personnages évitent la noyade, ils vont découvrir un univers de poche qui semble être un petit paradis : Une grande vallée prise entre deux hautes falaises entièrement envahie par la végétation. Mais au contraire de celle des Millevaux, celle-ci semble tout à fait agréable et amicale. Les arbres et les buissons sont couverts de fleurs à l'odeur suave et de fruits sucrés, un sentier recouvert de mousse suit la rivière à travers la vallée jusqu'à un autre lac dont la surface brille sous les rayons d'un soleil doré. C'est là que les PJ vont remarquer que toute la vie présente dans cette dimension à une origine végétale : Les insectes et les petites créatures qui courent dans les ombres du sous bois sont tous de couleur verte ou brune. Les corps des abeilles qui vont de fleurs en fleurs ressemblent à des bulbes jaunes et leur ailes ont l'aspect de jeunes feuilles parcourues de nervures sombres. En approchant du lac, les héros vont rencontrer les habitants de la vallée.Les êtres intelligents qui vivent dans ce monde possèdent des formes extrêmement différentes : Certains ressemblent à de petites fées aux ailles de libellules, d'autres à des elfes verts, à des dryades ou à des « ents ». Ils ont eux aussi des origines purement végétales. Leurs peaux ressemblent à des écorces duveteuses (ou à du bois sec pour les Ents) et leurs yeux ovales sans pupilles sont tous du même vert émeraude.

Les elfes vont inviter les personnages à les suivre de l'autre côté du lac, jusqu'à une clairière où se trouvent d'antiques ruines. Au centre de la clairière se trouve une plante à la forme étrange : Elle est formée par une tige épaisse de trente centimètres et haute d'un mètre cinquante entourée par un entrelacs de lianes qui sort du sol à la verticale. A son sommet se trouve une sphère translucide qui contient un liquide rose légèrement lumineux. Un des elfes va s'approcher de ce curieux végétal et poser une main sur la sphère, il va alors inviter les héros à s'approcher à leur tour. Quand ils se trouveront à moins de deux mètres de la plante, les lianes qui entourent sa base vont se mettre à bouger et à s'agiter dans l'air. Des « crochets » vont s'ouvrir à leurs extrémités et les lianes vont venir se planter rudement dans la nuque des PJ (et dans celle de l'elfe). Les personnages vont alors comprendre qu'ils sont reliés à une « machine végétale » qui permet de communiquer par la pensée avec les habitants de cette dimension. A l'aide de symboles, l'elfe va répondre aux questions des PJ et leur expliquer la situation.

Il y quelques semaine de cela, un tremblement de terre à fait s’effondrer le réseau de cavernes d'où sortait la rivière qui assurait la vie dans la vallée. Les elfes et les dryades ont suppliés leur dieu (une sorte de dragon qui ressemble à une colline recouverte d'arbres et de champignons géants) de les aider, mais même lui à du reconnaître qu'il ne pouvait pas creuser la terre assez profondément pour dégager la source de la rivière. Le dieu dragon à alors fait appel aux pouvoirs d'un de ses alliés d'outre monde (Shub-Niggurath ?). Celui-ci à fait apparaître un léviathan, un gigantesque ver dont le corps existe dans plusieurs dimensions au même moment. Celui-ci est chargé de se procurer de l'eau dans un endroit où elle est abondante (les Millevaux) et de l'envoyer dans l'univers des êtres végétaux pour assurer leur survie. Leur hôte est désolé, mais le détournement de la rivière qui coulait près de leur village est une nécessité pour son peuple et il va leur conseiller de déplacer leur communauté vers un autre endroit, ce que les habitants de la vallée ne peuvent pas faire. En compensation, l'elfe va leur offrir trois graines d'arbres à manne. Tout ce qu'ils auront à faire sera de planter ces graines (grosses comme des œufs d'autruche) près de leur nouveau campement. Elles donneront naissance à des arbres de petite taille qui atteindront leur taille adulte en quelques jours. Les arbres à manne donnent une abondance de fruits nourrissants toute l'année, assez pour nourrir tout un village.

L'elfe va ensuite conduire les personnages jusqu'à la montagne où réside le dragon de pierre. Celui-ci communique directement avec les héros par télépathie. Il va ouvrir pour eux un « passage » qui va les ramener dans les Millevaux, près de l'endroit où se trouve le léviathan.

† Il est impossible de dégager la source de la rivière du monde végétal sans utiliser des moyens considérables (des engins de chantier ou de grandes quantités d'explosif).

† Le léviathan est une créature énorme et très résistante, la seule possibilité pour le tuer (ou, au moins, le faire fuir dans une autre dimension) est d'utiliser une petite bombe nucléaire.

† L'utilisation de la machine télépathique a peut-être des effets secondaires sur les PJ (nausées, céphalées, hallucinations...)

† Les arbres à manne produisent une grande quantité de fruits pendant un an, puis ils se flétrissent et meurent.

† Lors de leur première floraison, les arbres à manne donnent également naissance à une nuée de pseudo-insectes qui vont se répandre dans les environs. Ils vont s'enfouir dans le sol et se transformer en graines qui vont devenir elles aussi des arbres à la croissance rapide. Les fruits de ces arbres ne sont pas comestibles et ce sont des elfes qui en sortent quand ils arrivent à maturité.

† Le dragon de pierre a vu l'arrivée des personnages comme une opportunité pour « implanter » ses enfants dans les Millevaux.

Note : Un ver ou un serpent géant capable de voyager entre les mondes est décrit dans certaines légendes nordiques. Il fait également une apparition dans les BD d'Andréas (*Rork* et *Capricorne*).

LA VOUIVRE

Les personnages semblent pratiquer leurs activités journalières - ils se déplacent en suivant une voie déchue, peut-être avec un objectif précis défini par le MJ. Ce n'est que lentement qu'ils vont se rendre compte que le monde autour d'eux est devenu bizarre (encore plus que d'habitude). Ils ont l'impression de tourner en rond. Ce sont toujours les mêmes créatures qui les attaquent tous les jours au crépuscule (une meute de loups ou une bande de brigands par exemples), et même le paysage devient incohérent : La route ondule sous leurs pieds, leur nourriture se décompose en nuées d'insectes, ce n'est pas du sang qui coule des blessures des animaux qu'ils ont chassés, mais du pétrole, les arbres se déplacent, et ils parlent... Et en plus, l'état mental des héros montre de plus en plus de signes de défaillances et les *effets déplaisants*, comme les crises de folie, l'oubli des événements des jours précédents ou les hallucinations sont de plus en plus plus fréquents. Le seul point « fixe » dans cet univers délirant est une caravane de marchands que les PJ rencontrent à plusieurs reprises. Ceux-ci sont d'une normalité rassurante : Leurs marchandises sont solides et la nourriture qu'ils vendent ne veut pas sortir des ventres. Le plus étrange de ces commerçants est un **marchand de rêves**. Il vend des fioles qui contiennent des liquides aux couleurs variées qui, affirme-t-il, son l'essence des rêves et des souvenirs de ses clients précédents. Les personnages doivent boire (au moins) un de ses flacons pour obtenir des informations au sujet de leur situation. Le PJ qui va boire un élixir de rêve va tomber dans une sorte de coma pendant une heure. Il va errer dans un paysage onirique et brumeux où il va rencontrer un homme qui va lui faire une étrange révélation (cet homme peut par exemple être décrit ainsi : C'est un vieillard aux cheveux gris et à la barbe blanche, il est borgne, il porte un long manteau et une écharpe et il tient une lance entre ses mains. Deux corbeaux bavards sont perchés sur ses épaules). Cet inconnu va révéler au héro qu'il est en train de mourir. Lui et les autres personnages son en fait sous l'emprise d'une créature prédatrice nommée **la vouivre** (qui est évidement un horla). Celle-ci se nourrit de l'esprit de ses proies. Elle les plonge dans un profond sommeil où ils croient continuer à vire dans ce qui n'est au final qu'une *illusion* générée par le horla. La vouivre se nourrit des peurs et des souvenirs des PJ. Quand elle leur aura pris toute leur énergie vitale, ils ne seront plus que des coquilles vides. Au mieux, ils deviendront des zombies. mais le vieil homme connaît un moyen pour se libérer de l'emprise de la vouivre. les héros doivent trouver le lieu où s'établit le lien entre l'esprit de la créature et le monde virtuel où son enfermés leurs esprits. Un objet particulier (une tour, une statue, un puits...) est la représentation de la relation entre la conscience de la vouivre et la leur. Il suffit de *détruire* cet objet pour mettre fin au sortilège est qu'ils soient libérés de l'emprise mentale du horla. Mais il reste à trouver où ils se trouve. L'homme précisera avant de disparaître que le marchand de rêves pourra les aider (il est la représentation de la logique et de l'espoir dans leurs esprits), et que le lieu qu'ils recherchent est bien sûr gardé par un dragon (ou même par une tarasque). Le monde virtuel où les personnages sont enfermés est assez petit et trouver l'endroit où se trouve le lien neural sera *assez facile* à trouver, le problème sera de trouver un moyen de défaire son gardien (qui est une extension de la conscience de la vouivre) possède la puissance d'un dieu dans cet univers. Mais il est quand même possible de le vaincre, en utilisant la ruse. Le dragon est invulnérable et il résiste à tous les poisons et à toutes les magies, sa seule faiblesse est bien sur le sommeil. Il sera sensible aux effets d'un somnifère versé dans une coupe de vin, et il dormira assez longtemps pour que les personnages trouvent quel est l'objet qui sert de liaison avec l'esprit du horla (il s'agit peut être d'une *gemme* incrustée dans le front du gardien). Une fois réveillés, les PJ vont comprendre qu'ils sont prisonniers du dédale de cavernes où vit la vouivre. Celle-ci ne pourra plus les dominer, mais elle reste un « monstre » aussi fort qu'intelligent.

LE PUITS

Les personnages se réveillent dans une geôle dont la seule sortie visible est une ouverture au plafond, à six mètres au dessus de leur têtes. Il sont nauséeux et ils ne se rappellent pas ce qui leur est arrivé pendant la journée précédente. Il est évident pour eux qu'ils ont étés drogués. les autres prisonniers enfermés avec eux vont leur expliquer que les gardes de la ville où il se trouvent on fait une rafle dans les tavernes la veille au soir et ils ont jetés en prison toutes les personnes qu'ils ont trouvées « louches ». Les personnes considérées comme les plus dangereuses ont été descendues dans la fosse. Les PJ vont alors apprendre qu'ils ont étés accusés d'être des « rebelles » (les autres prisonniers son tous membres d'une faction d'agitateurs qui veulent renverser le pouvoir dictatorial qui dirige la cité. Un des prisonniers est gravement blessé et il ne lui reste plus que quelques minutes à vivre (les gardes l'ont lancé depuis le haut du puits). Il va trouver la force de révéler aux héros que des agents du gouvernement se sont infiltrés parmi les révolutionnaires. Ce sont eux qui organisent des émeutes, puis ils dénoncent les meneurs aux autorités. Ils font croire qu'ils ont aussi étés pris par la milice, mais ils s'arrangent pour que des personnes innocentes soient conduite à l'échafaud à leur place (ce qui explique la présence des PJ dans ce cul de basse fosse). Le chef des espions, Nez-de-chien est facile à reconnaître, il est marqué par une longue cicatrice sur la joue gauche.

Les personnages peuvent se sortir de cette mauvaise situation de deux façons :

† Ils peuvent espérer que des rebelles vont attaquer leur convoi pour les libérer quand ils seront conduits sur le lieu de leur exécution.

† Le filet d'eau qui tombe du plafond dans un angle de la geôle s'écoule à travers une grille de fer qui donne sur un conduit juste assez large pour qu'un homme puisse s'y glisser. La grille est solide, mais elle est complètement rouillée et après une heure d’efforts, les prisonniers pourront la desceller et s'aventurer dans le passage. Celui-ci conduit après quelques mètres jusqu'à un réseau de tunnels qui datent du temps de l'avant qui s'étend sous toute la ville. Ce que les héros vont y découvrir, et par quel moyen vont-ils remonter à la surface est laissé à l'imagination du MJ.

LE JOUEUR DE FLÛTE AUX PORTES DE L'AUBE

(Attention : C'est le titre d'un (très bon) roman - et d'un album des Pink Floyd)

Les personnages sont sauvés d'une situation difficile (ils ont attrapé la fièvre des marais, ils ont étés infectés par des vers gris, ils sont prisonniers dans une caverne de trolls affamés...) par l'intervention d'un « magicien » (un technomage, un druide, un psyker... la définition de que qu'il est en réalité est au choix du MJ, mais c'est un PNJ balaise). L'homme qui leur a sauvé la vie se nomme **Grissonge**. En échange de son intervention, il demande un simple service aux PJ : Il doivent se rendre dans une ruine de l'Avant qui se trouve non loin de sa maison (que vous pouvez décrire comme un véritable *antre de sorcier*) pour y récupérer un objet particulier, une flûte en métal doré. Bien sûr, l'endroit est bien gardé (par un ogre, ou par des spectres, ou même les deux) et les héros vont risquer leur santé pour récupérer l'instrument. Une fois la flûte apportée à Grissonge, celui-ci va leur demander un autre service (plus *facile* à réaliser leur dira-t-il, et il va les payer cette fois). Ils devront cette fois prendre la direction d'un ville située à quelques jours de marche, où ils vont tenter de convaincre **Lauteq**, un riche marchand, de leur remettre un livre qui se trouve dans sa collection d'objets rares. Les personnages devront agir dans la cité en fonction de leurs capacités (négociation, infiltration, assassina...) leur objectif étant de récupérer le grimoire **'Hab ad'Hoon** par tous les moyens (et ils devront affronter quelques gardes, et percer un coffre fort pour récupérer cette relique venue d'un Age sombre et ancien).

C'est au moment où les PJ vont revenir vers le manoir du magicien qu'ils vont subir des événements étranges : Des animaux vont sortir de la forêt pour leur barrer la route. Des brigands, où même d'autres voyageurs (et des horlas mineurs) vont les aborder, non pour les agresser mais pour leur parler. Tous vont demander aux héros de jeter le livre antique dans un puits et de *lâcher l'affaire*. Ils vont insister et se coller aux PJ, sans pour autant les retenir d'une façon efficace. Toutes ces personnes semblent agir comme s'ils étaient drogués ou sous l'effet de l'hypnose. Une fois revenus chez Grissonge, celui-ci leur demandera d'accomplir une dernière mission pour eux (si simple qu'elle ne leur prendra que quelques minutes) : Ils vont devoir se rendre dans la clairière qui se trouve à l'est de la maison avec toutes les bouteilles et les bassines qu'ils vont trouver dans son bric-à-brac pour aller récupérer le plus d'eau possible à la source qui se trouve dans la clairière. Le magicien leur expliquera qu'il a besoins d'une grande quantité d'eau pour réaliser son sortilège. Il va alors expliquer son intention aux personnages (il peut le faire plus tôt dans l'aventure si les PJ lui posent des questions un peu précise sur ses motivations). Il va jouer avec la flûte dorée une partition de musique qui est écrite dans le grimoire, ce qui provoquera l'apparition d'un *portail* qui va le conduire (ainsi que les héros) dans un univers parallèle paradisiaque (ou dans une autre époque, ou ailleurs sur la Terre).

Mais quand les personnages vont arriver dans la clairière où coule un ruisseau, ils vont comprendre qu'ils sont en fait passés soudainement dans la forêt limbique. Ils vont y errer pendant un moment avant de rencontrer un *sprit bienveillant* qui va les aider à en sortir (et qui va même jouer avec le temps pour qu'ils reviennent dans les Millevaux quelques minutes seulement après leur entrée involontaire dans les limbes). Une fois revenus dans la maison de Grissonge, les personnages vont découvrir qu'elle est vide. En fouillant la cave, ils vont découvrir un cadavre caché dans un tapis. Celui-ci ressemble fortement au magicien (y compris ses vêtements). Un rituel chamanique (ou une séance de spiritisme) permettra d'entrer en relation avec l'esprit du mort - qui apprendra aux héros qu'il est le véritable Grissonge. Il a été tué par son frère jumeau, **Maldorme**, qui s'est fait passer pour lui. Il à bien récupéré la flûte et le livre de magie pour réaliser un sort très puissant, mais celui-ci aura un effet extrêmement négatif. Les PJ doivent le retrouver rapidement avant qu'il ne termine son rituel. L'esprit de Grissonge sait que sont jumeau maléfique se trouve sur une colline dominée par un cercle de pierres levées située à une heure de marche à l'ouest de sa maison.

L'objectif de Maldorme est bien d'utiliser les objets que les personnages ont récupérés pour ouvrir un passage entre les mondes. Sauf que celui-ci va permettre à **Azathoth** (le fléau de la fin des temps) d'apparaître sur Terre. Il fera alors la seule chose qu'il sait faire (et il adore son job) : Il va détruire la planète - puis une partie de la galaxie - avant de retourner dans sa dimension d'origine.

† Les PJ peuvent arriver sur la colline avant que le sorcier ait terminé sont rituel, mais ils vont être confrontés au « champs de force » qu'il a érigé autour de lui pour se protéger des intrus. Ce sortilège est impossible à détruire et il va maintenir les personnages loin du sorcier. Mais cette barrière laisse passer l'air, et donc les autres éléments *légers* (comme le feu et la fumée, ainsi que les esprits des personnes désincorporées). Avec un peu d'imagination, les héros devraient trouver un moyen d'interrompre le magicien - ou même de le tuer - avant que la porte entre les univers ne soit ouverte (ils peuvent l'enfumer, ou le brûler avec un sort de boule de feu - le moyen le plus radical sera de demander l'aide d'une *puissance spirituelle*).

† Les animaux et les personnes envoyées pour avertir les personnages du danger sont sans doute contrôlées par des divinités mineures (et bénéfiques) qui interviennent depuis les limbes. A moins que ce ne soit une intervention de la part de la chèvre noire (qui a « perçu »que des objets puissants - qui ne devraient pas exister sur Terre - sont à présent entre les mains d'une personne qui sait les utiliser et qui menace son existence). Décidez si la mère de la nuit va agir elle même ou envoyer un de ses rejetons pour aider les PJ quand ils vont arriver sur la colline du Salut.

Si les héros ne possèdent pas de capacités pouvant contrer les actions du sorcier, Shub-Niggurath va éviter la destruction de la Terre en *séparant* le sommet de la colline du reste de la planète. Le morceau de terrain - et le magicien, disparaîtront aussitôt dans l'espace.

L'ÉTOILE DU MATIN

Il y a quelques années, des aventuriers se sont associés avec un chamane pour se rendre dans la forêt limbique. Ils voulaient vérifier la rumeur qui affirme qu'il est possible de découvrir des univers parallèles, ou même de sortir des Millevaux en suivant ses sentiers qui traversent les limbes. Ils n'ont jamais trouvé l'entrée d'un autre monde (pas même celui du Dieu Cerf), mais ils ont découverts dans la forêt une sorte de temple en ruine ou un des voyageurs à découvert un collier en or serti de diamants posé sur un autel. Les explorateurs ont ensuite découvert que ce temple était habité. La « divinité » qui y résidait a moyennement appréciée la présence des intrus et elle c'est lancée à leur poursuite. Elle a tué presque tous les membres de l'expédition et seuls le voleur et le chamane on réussit à sortir de la forêt.

† **Tarquin**, le chamane, a renoncé à s'associer avec d'autres humains et il vit seul (et nu) dans une cabane isolée dans la forêt (mais quand même assez proche d'une voie déchue, il lui arrive parfois de faire quelques échanges avec des commerçants itinérants).

† **Belles-Dents**, le voleur du collier a continué à vivre de vols et d'escroqueries. Il se trouve à présent dans une situation difficile. Il voyage depuis quelques temps avec une communauté de marchands qui se déplacent dans un énorme véhicule qui leur sert à la fois de maison, de boutique et d'entrepôt (celui-ci est fait d'un assemblage de véhicules de l'Avant - des camions, des bus..., et il est propulsé par un moteur à hydrogène). Une panne mécanique fait que l'engin est à présent immobilisé dans une clairière depuis plusieurs jours. Et dés la première nuit une meute de loups noirs c'est approchée de la machine. Ils ne cherchent pas à attaquer directement les caravaniers, mais ils tournent pendant des heures autour du véhicule, en cherchant un *point faible* (une porte ou une fenêtre mal fermée) qui leur permettra de s'introduire à l'intérieur. Ils ne repartent dans la forêt qu'au lever du soleil. Ils n'ont causé que des dégâts mineurs (en se jetant contre les parois de la maison mobile), mais ils deviennent de plus en plus agressifs et il est évident que ce sont des créatures « surnaturelles ».

Alors qu'il suivent une voie déchue dans les Terres Franques, les personnages vont arriver vers midi dans une clairière où ils vont découvrir une sorte de petit immeuble monté sur des roues de trois mètres de haut fait d'un assemblage de planches et de plaques de tôle. Une demi-douzaine de personnes forment un cercle au bord de la route, à quelques pas de la machine (où d'autres résidents, y compris quelques enfants, sont visibles, assis sur l'escalier qui conduit à la porte d'accès du véhicule, ou accoudés aux fenêtres des étages. Les PJ vont alors remarquer que les caravaniers entourent un cadavre à demi dissimulé par les herbes hautes.

Après un premier contact « méfiant » les personnages seront invités à partager le repas des nomades. Ouachemore, le chef de la communauté va leur demander s'ils veulent faire du commerce avant de leur révéler que la survie de son clan est menacée et que leur aide sera la bienvenue. Il va organiser une réunion entre les héros et les autres dirigeants de la communauté après le déjeuner. Sont présents Lussiane la femme de Ouashemore, snaïpe, le protecteur de la caravane, La Fourgue, la doyenne des marchands ainsi que Samrouël et Maste, le couple de Gnomes qui assure la maintenance du moteur.

Ils décriront la situation de leur petite société comme dramatique avant de répondre aux questions des PJ.

† Le mort se nomme **Œil d'Or**, c'est un des voyageurs qui résident comme passagers payants dans la maison mobile. Il était là depuis une semaine (soit deux jours avant la panne de moteur qui à immobilisé la caravane) et son comportement était assez étrange (il réveillait les autres passagers la nuit en poussant des cris, et il lui arrivait souvent de parler tout seul). La version officielle de sa mort est qu'il a essayé de s'enfuir un peu avant l'aube et qu'il à été tué par les loups qui assiègent le véhicule toutes les nuits. En réalité, il a été égorgé par un couteau et trainé hors de la maison par son assassin (ce qu'un rapide examen du corps confirmera).

† Ce n'est pas la première fois que le véhicule reste bloqué dans la forêt et ses habitants savent se débrouiller pour chasser et trouver de l'eau. Mais cette fois, les Gnomes vont confirmer que le moteur est impossible à réparer. Ils ont besoin de pièces de rechange qui ne se trouvent pas dans la maison, mais, par chance, les ruines d'une cité antique sont visibles à un kilomètre au nord de la clairière. Samrouël va proposer aux personnages de le suivre dans les ruines pour *assurer sa protection* pendant son exploration. (Décidez si l'ingénieur va trouver les pièces mécaniques qu'il recherche dans l'ancienne ville de **Mont-de-Mars**, ou pas...)

† **Snaïpe**, le gardien de la communauté est formel : Les loups noirs sont des fantômes. Il en a *tué* trois avec son fusil la première nuit où ils sont apparus et il n'a pas retrouvé leurs cadavres au petit matin. Et ils sont revenus aussi nombreux la nuit suivante.

† De son côté, **Lussiane** a remarqué qu'il y a deux nuit de cela, un homme nu est apparu à la limite du cercle des braséros qui sont allumés autour du véhicule (pour rendre les loups visibles) vers minuit. Il a prononcé une série de syllabes étranges et les loups sont partis aussitôt, comme s'ils obéissaient à un ordre.

† Les autres habitants de la maison sont terrifiés par les attaques des loups et ils n'ont rien vu ou entendu de particulier la nuit précédente (mais ils s'assurent à la tombée de la nuit que toutes les portes et les fenêtres soient fermées et bloquées par des plaques de bois ou de fer).

Les héros pourront interroger toute la communauté lors du repas du soir. Seuls un des voyageurs, Belles-Dents, prendra la parole de lui-même. Il va affirmer qu'il a vu lui aussi l'homme décrit par Lussiane, et qu'il l'a reconnu. Il va affirmer que celui-ci est un sorcier et un « meneur de loups » et que c'est lui qui est responsable des attaques des loups (et de la mort d'œil d'Or). Il va encourager les héros à découvrir l'endroit où il se cache et à le tuer le plus rapidement possible.

Les deux autres voyageurs présents vont se montrer discrets et peu bavards, comme à leur habitude. L'homme, **Neyss**, porte un manteau et il dissimule son visage sous une grande capuche de toile. La femme, **Tayss** est toujours vêtue d'une robe aux manches longues et un grand chapeau d'où tombe un léger voile de soie noire cache également son visage. Choisissez la raison pour laquelle ce couple se montre si discret. Ce sont peut-être des criminels ou des espions qui se dirigent vers les cités libres d'Italie, ou bien des mutants à l'aspect dérangeant, à moins qu'ils ne soient des humanoïdes à l'apparence insolite venus d'un autre univers...) Leur attitude va sans doute inciter les PJ à se montrer inquisiteurs avec eux, mais ils ne sont que de simples figurants dans cette histoire.

Après avoir passé sa colère sur tous les humains qu'il rencontrait dans les forêts limbiques, **Hardamanir**, le puissant horla qui réside dans le temple de **Songhar**, a compris que s'il voulait récupérer **l'étoile du matin**, la gemme qui contient une grande partie de son énergie vitale, il devait au contraire utiliser les voyageurs à son profit. Il est devenu aimable avec les voyageurs égarés dans les limbes et il leur a proposé un marché très simple : Il les aidait à revenir dans les Millevaux (en les protégeant des loups qui les poursuivaient) mais en échange, ils devaient rechercher l'homme qui lui a volé un objet auquel il accorde une grande valeur. Pour les aider, il a donné à tous un morceau de cristal qu'il à imprégné de magie. Ce cristal se met à luire d'une façon de plus en plus vive quand l'étoile du matin se trouve à proximité, et il permet également à son porteur d'envoyer un *message télépathique* au horla. La plupart de ses espions n'ont pas tenus leur parole, où ils n'ont jamais retrouvé le voleur. C'est finalement Œil d'Or qui va découvrir qu'il se trouve près du de l'objet qu'il recherche quand le cristal qu'il a fixé à un bracelet de cuir va se mettre à briller. Il est entré en relation avec Hardamanir (en lui parlant à voix haute) et celui-ci a envoyé ses serviteurs (les loups) pour retrouver le collier. (Le horla ne peut pas se rendre lui-même dans le monde physique, où il perd rapidement sa *force vitale*)

La meute des loups spectraux est dirigée par **Mordnar**, un loup garou. (Celui-ci garde sa forme animale en permanence pour que sa véritable nature ne soir pas découverte). Voyant que l'intimidation ne fonctionne pas, le hola va ordonner au loup garou d'attaquer le refuge du voleur d'une façon plus brutale. Il devra détruire la maison pièces par pièces jusqu'à ce qu'il retrouve l'étoile du matin. Cette attaque est décidée pour le lendemain (qui sera une nuit de nouvelle lune). Les personnages ne disposent donc que d'une seule journée pour agir avant de se retrouver au milieu d'un carnage (mais ils ne le savent pas encore...)

† En fouillant la chambre d'œil d'Or, les PJ vont découvrir un bracelet où est fixé un petit morceau de cristal bleu qui brille faiblement (et ils vont constater que l'intensité de cette lumière varie quand ils se déplacent dans la caravane. Le héros qui va porter le bracelet va également commencer à établir un lien mental avec Hardamanir (cela se fera progressivement, avec de curieuses sensations, des hallucinations auditives puis des rêves qui vont provoquer des crises de somnambulisme - le PJ va chercher à ouvrir les portes de la maison mobile pendant son sommeil).

Après quelques heures (moins d'une journée, il pourra dialoguer « mentalement » avec le horla - qui va le prévenir qu'il doit retrouver le collier et venir le lui rendre dans son domaine *avant* la nuit suivante).

† Belles-Dents est devenu totalement obsédé par le pouvoir qui émane de l'étoile du matin. Il ne le porte jamais longtemps sur lui (par peur des tires-laines) et il le dissimule le plus souvent dans une de ses bottes, ou dans une cachette qu'il trouve dans l'endroit où il passe la nuit (et les endroits où cacher un petit objet ne manquent pas dans la caravane). Il préférera mourir plutôt que de donner le collier aux PJ (de toute façon, si ce ne sont pas eux qui le tuent, ce sera le loup garou lors de l'attaque du lendemain).

† Tarquin, le chamane vit dans une hutte de branchages près de la clairière, s'est approché du véhicule immobilisé pour proposer son aide, mais il a reconnu Belles-Dents (qui se trouvait dehors à ce moment-là), il a préféré resté caché dans la

forêt plutôt que de devoir l'affronter. Il est revenu deux jours plus tard, au crépuscule, et il a alors compris que les loups qui s'assemblaient autour de la maison étaient les esprits dévots d'Harmanadir. Il a utilisé une incantation pour les repousser, puis il a réalisé que cela risquait d'attirer l'attention du horla sur lui et il ne s'approche plus de la clairière depuis. Les personnages devraient facilement trouver son abri dans la forêt. L'attaquer sera une erreur. Tarquin pourra raconter la partie de l'histoire qu'il connaît aux héros et il pourra témoigner devant la communauté que Belles-Dents est un homme dangereux qui a du sang sur les mains. Il pourra ensuite réaliser le rituel qui permettra aux personnages d'entrer dans les limbes pour rapporter l'étoile du matin à son propriétaire légitime (avant qu'il ne donne l'ordre à ses serviteurs de détruire la maison mobile).

† L'aventure n'est pas fine pour autant pour les héros. Ils peuvent se perdre dans la forêt limbique et y faire de *mauvaises rencontres*. Il est aussi possible qu'un des PJ ne succombe au pouvoir de la gemme magique (et qu'il refuse de s'en séparer). L'étoile du matin contient une grande réserve d'énergie mystique, les personnages initiés à la magie seront tentés de l'utiliser pour lancer (au moins) un sort avec des effets qu'ils n'osaient pas imaginer. Mordnar, le loup garou est peut être un *agent double*. Il va essayer de s'emparer du collier pour l'apporter à son véritable maître, le Grand Loup). Si les héros se montrent rusés, ils pourront obtenir d'Hardamanir qu'il leur donne quelques objets qui leur seront utiles en échange de l'étoile du matin (des armes magiques, des pierres de crapaud - qui protègent du poison - ou une boule de cristal dans laquelle est enfermé un *djinn*).

J'ai employé des termes qui collent avec *Marchebranche* mais pas vraiment avec une vision « puriste » des Millevaux. Les cristaux magiques et autres boules de cristal peuvent êtres remplacés par des objets plus dans l'ambiance gore : Le bracelet est un gri-gri de chamane faits d'un assemblage d'os de rat et de crânes d'oiseau, le « détecteur » est un œil de sorcière, les « trésors » que les PJ peuvent découvrir ne sont pas des miroirs qui parlent mais des objets technologique de l'Avant. Le « relais » qui crée un lien télépathique avec le horla peut être un scolopendre noir de 50 cm de long qui s'enroule autour du bras de la personne avec qui il est « lié » - et qui se nourrit de son sang. A moins que tu ne fasse intervenir les machins nano bizarres de Little Hô...

L'ENGEANCE

Les personnages ont attirés sur eux l'attention de la *mauvaise personne* (pour une raison non décrite ici - ils ont peut-être agressé et tué un voyageur). Celle-ci a décidée de se *venger* en demandant à un sorcier (un chamane du chacal, un druide noir, un cultiste...) de leur jeter une *malédiction* - qui va prendre la forme d'une engeance. L'engeance est une sorte de spectre qui obéi à la volonté de son invocateur. Ce *fantôme* ressemble à une ombre de la forme et de la taille d'un humain et il se nourrit d'énergie vitale. Il va suivre et attaquer la personne qui est désignée par son maître comme étant sa cible jusqu'à ce que cette dernière meure. L'engeance ne se forme que la nuit, elle ne supporte pas la lumière du soleil et elle doit passer la journée à l'intérieur d'un réceptacle, qui peut aussi bien être un objet qu'un animal. Comme les PJ sont toujours en voyage, le sorcier l'a placé dans une créature commune dans les Millevaux (un corbeau, un faucon, un renard ou un chien errant) qui n'attirera pas leur attention.

Les héros vont commencer à se douter qu'ils ont un problème alors qu'ils suivent une ancienne route qui passe dans une région où se trouvent de nombreuses ruines de l'Avant. Un parc animalier se trouvait dans cette ancienne cité et les PJ vont se retrouver confrontés à des animaux assez exotiques dans les Terres Franques : Des perroquet colorés et criards, des singes (des macaques) qui vont essayer de leur voler leur nourriture, des zèbres qui courent dans la forêt, des grues ou des pélicans qui vivent dans un marais où des troncs d'arbres dérivent dans les eaux troubles entre les roseaux (et qui sont en fait des crocodiles). L'endroit est idéal pour une confrontation avec un couple de tigres ou une famille de lions.

n des personnages va constater un matin qu'il ne va pas bien. Il ne semble pas être malade, mais il est fatigué, il maigrit (et il n'a plus d'appétit) et sa peau devient grise. Et cela empire tous les jours. C'est en montant la garde la nuit que les héros vont surprendre l'engeance en train de se nourrir sur sa proie. Elle se colle sur lui, lui ouvre la bouche et enfonce une sorte de trompe dans sa gorge pour lui voler une partie de son énergie vitale. Pour se nourrir, l'engeance est obligée d'acquérir une certaine *densité*, ce qui la rend sensible aux attaques faites avec les armes contondantes (les bâtons, les pierres). Si les PJ la frappent et la repoussent assez longtemps (elle va chercher à revenir attaquer sa cible avec insistance tant que celle-ci sera encore endormie) elle finira par s'enfuir et se réfugier dans son réceptacle. Elle va disparaître dans l'obscurité et les personnages ne pourront pas deviner qu'elle se cache dans le corps d'un animal (ils ne la verront entrer dans son véhicule que s'ils la suivent au moment où elle s'enfuit, quand le jour se lève).

- L'ordre donné à l'engeance par son maître concerne toute l'équipe, elle ne sera libérée qu'une fois qu'elle aura tué tous les héros.

† Pour détruire l'animal qui sert de réceptacle au spectre, il faut le tuer et le bruler - ce qui le fera sortir du corps sou la forme d'un nuage de fumée noire. Ce nuage est *immatériel* et il est impossible de le détruire. L'engeance va ensuite prendre possession du premier animal qu'elle va trouver pour pouvoir suivre les personnages et continuer sa mission (elle peut même se réfugier dans le corps d'un des PJ).

† Le seul moyen pour se débarrasser définitivement l'engeance est de détruire l'objet qui la lie au monde matériel et à son maître (il s'agit souvent d'un os d'oiseau ou d'un autre élément organique, comme la fourrure d'un chat ou d'une belette, ou un morceau d'écorce gravé de runes étranges). Les héros vont donc devoir revenir sur leurs pas et mener une enquête sur un crime qu'ils ont eux-mêmes commis. (Ils vont devoir rechercher les proches du mort, et demander aux habitants du village qu'ils ont quittés très rapidement quelques jours plus tôt s'ils savent si un magicien ou un druide habite dans les environs). Mais la personne qui a demandé la malédiction et le sorcier se doutent que les responsables du meurtre vont venir leur poser des questions et ils ont pris leurs précautions. Quand les PJ vont arriver dans le village, ils vont rapidement attirer l'attention de personnes armées et larges d'épaules...

Une personne (un chamane, un druide...) leur dira tout ce qu'il y a à savoir au sujet du spectre vengeur (en particulier au sujet de son lien avec son invocateur) – mais il ne peut rien faire de plus pour eux.

LA MINE DE SARCE-HELL

Les personnages ont étés capturés par des esclavagistes, qui les ont revendus à un clan qui exploite une mine de ferraille dans les ruines de l'ancienne ville de **Sarce-Hell**, qui se situe près de Métro. Les PJ sont obligés de déblayer les ruines à longueur de journée et à séparer les objets de l'avant encore utilisables et le métal des gravats sous la surveillance de gardes armés de fouets qui semblent être sortis d'un épisode de Ken le survivant. Après quelques jours difficiles, les héros vont dégager une plaque de béton armé d'un escalier et ils vont mettre à jour un passage qui conduit directement vers les niveaux inférieurs de la ville. Ils vont y suivre un groupe de garde qui chargé de fouiller les galeries (ils vont devoir réaliser tous les travaux qui demandent de la force : Délayer les blocs de ciment tombés du plafond qui bloquent les accès, forcer les portes...) Les explorateurs vont commencer par découvrir de véritables *trésors* dans la galerie marchande d'un grand magasin (des rations encore consommables, des bouteilles d'alcool, des vêtements, des lampes, des médicaments...), mais le chef de l'expédition va décider de descendre dans les niveaux inférieurs. Le groupe va passer par les niveaux des parkings et les abris antiatomiques avant de se retrouver dans les couloirs du métro. Cette strate possède un système écologique particulier : Les murs sont recouverts par des champignons et des lianes de lierre blanc et des insectes lumineux volent en nuées dans l'air. Les tunnels servent aussi de lieu de vie à des créatures d'une plus grande taille (des cafards gros comme des chiens, des rats mutants...) et à leurs prédateurs. C'est un de ces *monstres* qui va attaquer les gardes et les tuer en quelques secondes (dans la pénombre, les PJ auront du mal à avoir une vision précise de cet agresseur, donnez. leur juste assez de détails pour les inquiéter : Une tête de loup, une queue de lézard, une grande patte velue d'araignée...) Seul les héros et le gardien chargé de les surveiller qui fermait la marche ont survécus à cette attaque. Les personnages peuvent profiter de cet événement pour s'évader, mais ils vont devoir parcourir plusieurs kilomètres dans les profondeurs (avec des lucioles comme seule source d'éclairage) traqués par une créature de la taille d'un éléphant et aussi rapide qu'un cheval (mais qui à peut-être peur du feu). Une fois revenus à la surface, les PJ vont vite remarquer que les membres du clan de Sarce les recherchent, avec la ferme intention de les ramener dans le camp de travail (ou de des abattre avec leurs fusils s'ils cherchent à leur résister).

Et comme tout est possible dans les Millevaux, vous pouvez aussi décider que le super prédateur qui traque les héros dans les tunnels du métro est en fait une créature *intelligente* (un loup garou par exemple) et qu'ils pourront négocier leur survie avec elle (en lui rendant quelques services - plus ou moins faciles à réaliser. Les personnages peuvent par exemple aller *récupérer* ses enfants, qui ont étés capturés par des goules qui prévoient de les manger. Seules des créatures agiles et de petite taille, (c'est à dire des humains) pourront s'approcher de leur camp sans se faire remarquer). En échange, les PJ pourront lui demander de les aider à libérer les prisonniers des esclavagistes.

LE CHEVALIER À LA ROSE

Leowin est un habitant des Contrées du Rêve, c'est un chevalier aux cheveux blonds qui réside dans un château sortit d'un conte de fées. Un jour où il était entré dans les limbes alors qu'il chassait un troll, il a sauvé de la mort une jeune humaine qui s'était égarée dans la forêt limbique. Leowin et **Seolyne** sont tombés amoureux et le chevalier a utilisé sa magie pour créer dans la forêt un domaine où ils pourraient vivre indéfiniment (Leowin ne peut pas se rendre dans le monde physique et Seolyne ne pourrait pas rester présente dans les Contrées du Rêve plus de quelques heures. Ils ont vécu longtemps dans un jardin protégé par un sortilège qui leur faisait revivre éternellement la même journée, jusqu'au moment où leur maison à été attaquée par un horla. Il a brisé le sort qui les isolait des limbes, ce qui à provoqué la destruction du domaine créé par le chevalier. Leowin a été renvoyé dans les Contrées du Rêve et le corps de Seolyne est retourné dans le monde matériel. Mais l'esprit de la jeune femme est resté prisonnier de la forêt limbique. Le chevalier l'a retrouvé et il l'a ramené dans son château (ou il le contient dans un cercueil de verre). Privé de son âme, le corps de Seolyne est plongé dans un coma irréversible, et son esprit de son côté semble dormir - ce qui est une forme de mort dans le monde des rêves. Leowin veux sauver son grand amour et pour cela il a besoin de l'aide de résidents des Millevaux. Il attire les esprits des dormeurs dans son palais (qui ressemble à présent à une sorte de parc d'attraction morbide envahi par les rosiers grimpants) pour leur demander de retrouver le corps de la jeune femme. Si celui-ci est ramené dans les limbes, il pourra lui rendre son âme et la ramener à la vie. Mais il ignore où elle est réapparue dans les Millevaux. La seule indication qu'elle lui a donné sur son ancienne vie et qu'elle habitait dans un village qui porte le nom de **Ville-Bane**. C'est aux personnages que le chevalier à la rose à demandé de l'aide (et il leur à bien sûr promis une récompense). S'ils décident de vérifier si leur rêve commun contenait bien une part de vérité, ils apprendront en interrogeant des voyageurs que la cité de Ville-bane se trouve dans la vallée du Frône, à quelques lieues de la ville fortifiée de **Layon**, et que cette bourgade a une *très mauvaise réputation* depuis quelques mois.

Il y a quelques années, **Maugren**, le fils aîné de **Kasseden** chef de la communauté de Ville-bane a été chassé du village par son père en raison de son comportement (il a été accusé d'avoir torturé et tué plusieurs personnes - des voyageurs qu'il a abordé dans une auberge voisine). Maugren à survécu en s'associant avec d'autres criminels (principalement des mutants et des irradiés) qui se sont installés dans la forêt à proximité de la voie déchue). Son intelligence et son désir de vengeance lui ont permis de devenir rapidement le dirigeant d'une véritable petite armée de brigands. Quand il a jugé que sa troupe était assez nombreuse, il a attaqué Ville-bane et il en a pris le contrôle. Les habitants du village sont réduits en esclavage, et ce sont ses sbires qui font la loi dans les rues. Maugren a décapité lui même son père et, en homme rusé, il négocie avec les communautés voisines pour être reconnu comme le nouveau chef légitime de la cité. La situation actuelle est assez tendue. Les marchands évitent de s'approcher de Ville-bane et les membres des familles des personnes qui ont été victimes des agissements criminels de Maugren demandent au seigneur de Layon d'agir en envoyant ses soldats pour capturer l'usurpateur et ses hommes de main. Après avoir ignoré ces demandes pendant des semaines, le prince **Olmen** (sous la pression des négociants venus des cités Italiennes) s'est décidé à agir. Il prépare une attaque en force de Ville-bane dans les jours à venir (un ou deux). C'est à ce moment précis que les personnages vont entrer dans l'auberge du village et commencer à poser quelques questions aux clients présents dans la grande salle...

† Le corps de Seolyne est réapparu dans les Millevaux à l'extérieur de la cité, prés de l'endroit où elle est entrée (par hasard ?) dans les limbes. Elle a été trouvée par une patrouille des brigands et Maugen (qui l'a reconnue) veille a présent sur elle. (**Sharoux**, un Gnome chassé de sa communauté est devenu le *onseiller* du nouveau chef du village; Il a installé la jeune femme dans une crypte située sous les ruines d'une église et il la maintient en vie en utilisant des machines de l'Avant qu'il a trouvé dans un ancien hôpital).

Les personnages subiront le sort habituel aux étrangers qui posent des questions. Ils vont se retrouver rapidement jetés aux pieds de Maugen, solidement ligotés et bâillonnés. Et ils sont à présent entre les mains de personnes qui sont des professionnels de la torture (et c'est la partie de leur travail qu'ils préfèrent). La suite de cette aventure dépend des décisions que vont prendre les joueurs. Leurs personnages peuvent refuser de parler, ou au contraire, proposer une *alliance* au chef des bandits. Un dialogue bien mené permettra aux héros de rester en vie et d'apprendre que Seolyne se trouve bien dans le village. Maugren va écouter attentivement le récit des PJ. Il va ensuite leur faire l'offre suivante : Il est lui aussi décidé à réunir le corps et l'âme de la jeune femme, mais il veux que cela ce fasse devant lui, dans le monde physique. Il va donc proposer aux personnages de se rendre dans les Contrées du Rêve pour y récupérer l'esprit de Seolyne. Un des prisonniers qu'il garde dans sa cave prétend être un chamane (ou un magicien, ou un druide) et il devrait pouvoir réaliser la cérémonie qui va réunir les deux parties de la belle endormie.

Il pourra aussi les envoyer dans la forêt limbique sans perdre une minute. (Le chevalier a indiqué aux héros où se trouve un point de passage « naturel » entre les Millevaux et les Contrées du Rêve, mais celui-ci se trouve assez loin de Villebane, au sommet du **Mont Ventoux**...) Les PJ peuvent suivre ce nouveau plan, feindre d'obéir et chercher une solution pour délivrer le corps de Seolyne une fois passés dans les limbes, ou s'évader et revenir au village avec ses libérateurs...

Les possibilités d'actions des joueurs sont nombreuses (une fois qu'ils ne seront plus sous le contrôle des brigands) et il est impossible d'en faire la liste. Vous devrez décidez à quel moment la troupe menée par le prince de Layon va s'inviter dans l'histoire. Vous pouvez décider que leur intervention se fera exactement au moment où les personnages seront dans une situation critique, ou que les soldats vont attaquer le village à un moment précis (à l'aube) quelles que soient les actions qui vont se produire (les héros seront peut être déjà passés dans les limbes, évadés de la prison, ou morts) au lever du soleil.

Si les personnages arrivent à emporter le corps de Seolyne dans les limbes, le chevalier Leowyn va y recréer un nouveau domaine où il va pouvoir *réveiller* la jeune femme. La récompense qu'il donnera aux héros pourra être matérielle (il va leur indiquer un endroit où ils pourront trouver des objets datant du temps de l'Avant) ou d'une nature plus subtile, il peut les guérir d'une maladie, faire repousser un membre perdu ou leur apprendre quelques rituels magiques. Il peut aussi leur demander de l'aider à reprendre sa chasse au troll. Il a découvert que c'est le horla qu'il traquait qui est responsable de la destruction de son précédent domaine limbique. Il suppose qu'il a agit pour le compte d'un de ses *ennemis*. Est-ce le chevaliers noir, ou la sorcière maléfique ? Ce sera pour les PJ une occasion de passer une journée dans les Contrées du Rêve.

BRIARE

La cité des murs-mémoires

Gardienne d'un des derniers ponts qui permettent de franchir la Loire, la cité fortifiée de Briare sera une étape obligatoire pour les personnages qui parcourent la route qui relie le royaume d'Auvergne au grand échangeur de Marly-Gomont.

Briare est une ville ancienne, un lieu chargé d'intrigues et de complots dont la richesse attire les mendiants et les mercenaires à la recherche de nouvelles missions. C'est aussi un *lieu sacré* où se rassemblent les mystiques en quête d'illumination et tous ceux qui espèrent gagner le titre envié de citoyen (et profiter des avantages qu'il procure).

Les origines

Au moment de l'apparition des Millevaux, la ville ligérienne de Briare est devenue un lieu de ralliement pour les survivants de la région centrale de la France. Les personnes qui dirigeaient la base militaire où étaient regroupés les réfugiés, des officiers et des fonctionnaires qui appartenaient aux institutions de la république, ont essayés de sauvegarder ce qu'ils pouvaient de la civilisation disparue. Ils ont décidé de transformer ce qui n'était à l'origine qu'un simple camp peuplé de survivants dépenaillés en une véritable communauté fonctionnelle.

Cette organisation a réussi à maintenir son existence pendant plusieurs décennies, jusqu'au moment où les réserves de la communauté se sont épuisées. Les espoirs et les ambitions de cette petite nation se sont alors dissipés en quelques semaines. Une partie des règlements destinés à maintenir un semblant d'ordre dans la société qui étaient appliqués par ce gouvernement éphémère ont cependant continués à être suivis par les nouveaux habitants de la ville. Ils sont devenus au fil du temps les traditions et les coutumes qui font de Briare un lieu *très particulier*.

La ville

L'aspect général de Briare est identique à celui des autres bourgades des Millevaux : C'est un assemblage chaotique de baraquements installés aux milieux des ruines de l'ancien monde, séparés par des places envahies par les camelots, les mendiants et les détritus, et des postes de garde construits avec des rondins, des empilements de sacs de sable et des plaques de tôle.

Briare est une ville riche et influente. Elle profite de sa situation au bord du bras principal de la **Loire** (dans une région relativement épargnée par les rayonnements radioactifs et les créatures mutantes) pour offrir un abri sûr aux voyageurs qui suivent la voie routière qui relie l'Auvergne et les états italiens à la cité libre de Bruges. De nombreux pèlerins y viennent également dans l'intention de profiter du *miracle* que réalisent deux fois par an les prêtres du **temple des Noms**.

La construction du Grand Mur qui isole l'Europe du reste du monde a provoqué une modification notable du cours de la plupart des fleuves et une augmentation générale de leur débit. Cette montée du niveau des eaux a provoqué la submersion de la plus grande partie du quartier situé au sud du fleuve. Celui-ci est devenu une *cité lacustre* dont les habitants se sont adaptés à ces nouvelles conditions de vie depuis des générations en construisant des pontons et des radeaux.
La partie nord de la ville, située sur des collines, a échappé aux inondations et elle a conservé en grande partie son apparence d'origine, (certains des antiques immeubles de béton sont encore en assez bon état pour être habités, et, en grattant la couche de poussière qui recouvre les rues, il est possible de découvrir de larges plaques de bitume ou des pavages encore intacts).

Le Ministère, la citadelle où résident les membres du **Haut Conseil**, les dirigeants de Briare, se trouve sur la colline la plus à l'ouest du quartier nord. La colline centrale est occupée par le Grand Marché, et celle située à l'est de la ville est le *domaine réservé* des religieux du temple des Noms.

De larges quais sont installés sur la rive nord du fleuve. Des dizaines de navires de toutes les tailles y accostent tous les jours. Ce sont des chalands qui parcourent la Loire sur plusieurs centaines de kilomètre à l'est et à l'ouest de la cité pour échanger des marchandises (principalement des vivres, mais aussi des produits plus rares, comme des épices, des drogues ou des armes) et transporter des passagers.

Les taxes que payent les marchands et les voyageurs qui passent les portes de la ville permettent aux membres du Haut Conseil d'entretenir une milice qui assure une protection efficace pour ses habitants et pour les caravanes en transit dans ses murs. Les gardes pourchassent les voleurs, ainsi que les personnes qui présentent des signes évidents de troubles mentaux, mais ils défendent également les abords de la cité contre des *monstres* et des pillards qui sortent parfois des profondeurs de la forêt pour attaquer les chariots des marchands itinérants.

Briare n'est pas dirigée par un prince ou un seigneur de guerre (comme c'est le cas pour la plupart des autres grandes villes des Millevaux) mais par une *assemblée* élue par ses citoyens.

Ce **sénat**, constitué par une centaine de personnes (avec un nombre égal d'hommes et de femmes, par respect pour un ancien règlement décrété par les fondateurs de la ville) n'est cependant pas le garant d'une quelconque forme de démocratie.

Ses membres sont élus par un vote censitaire (avec ce que cela implique en matière de corruption et de clientélisme) et son rôle se limite à la gestion des différentes institutions de la cité (la milice, la collecte des impôts, l'entretient des rues...) et à l'application des *lois* que les Briarais ont reçues en héritage de leurs ancêtres.

Les sénateurs sont renouvelés tous les cinq ans (ce sont tous des *porteurs de nom*) peu après cette élection, ils désignent parmi eux les membres du Haut Conseil. Ces douze personnes sont les véritables dirigeants de Briare, même si leur fonction est moins celle d'un gouvernement que celle d'une cellule de crise.
Ce sont les conseillers qui sont chargés d'organiser la défense de la ville quand celle-ci est menacée par des événements exceptionnels (les inondations, les famines, les épidémies, les attaques par des armées étrangères...) Ils peuvent imposer un véto aux décisions prises par le sénat (alors que l'inverse n'est pas possible) et leur statut social leur permet d'influencer grandement le subtil jeu de relations que pratiquent les notables de la cité. Leur *capacité d'action* est cependant limitée. Ils ne peuvent agir par leur seule décision (donner des ordres directs aux soldats, avoir accès aux réserves financières de la ville...) que si les sénateurs leurs accordent les pleins pouvoirs par un vote unanime.

Le Haut Conseil se réunis une fois par semaine, pour étudier les propositions faites par le sénat (celles-ci se résument le plus souvent à présenter une liste des personnes à qui peuvent être accordées des privilèges) et pour donner des ordres aux institutions qui dépendent directement de lui : La garde de la citadelle, les messagers, les ambassadeurs et **le Chiffre**, le service de contre-espionnage de la cité.

La mission principale des membres du Chiffre est de débusquer les *personnes indésirables* (les voleurs, les contrebandiers, les informateurs, les assassins, ainsi que les sorciers les prêcheurs et les nécromanciens) qui pourraient chercher à s'installer dans la ville ou dans ses faubourgs pour se livrer à des activités douteuses qui pourraient menacer le bon fonctionnement des institutions de la cité.
Même s'ils ne disposent pas d'un droit de vote lors de la prise de décisions importantes, une dizaine de représentants de la guilde des marchands et du temple des Noms participent à toutes les réunions du conseil. Ils présentent leurs doléances aux *ministres* et ils veillent à ce que le **chancelier** (le directeur des débats, dont la voix compte pour dix et qui porte le titre de commandant en chef des armées) continue à appliquer à la lettre les principes qui assurent le maintien de l'existence de la cité (et celui de leur enrichissement personnel). Tous les habitants de Briare vivent selon les lois du commerce et du libre-échange et les fonctionnaires et les prêtres ne font pas exception à cette règle.

Le temple des Noms

La colline située au nord-est de Briare a été utilisée comme carrière pour fournir les pierres qui ont servis à construire la haute muraille qui entoure le quartier nord de la ville. Les larges cavernes qui ont été creusées sous les fondations des bâtiments sont ensuite devenues le refuge des dernières personnes qui voulaient conserver les vestiges de l'ancienne civilisation après la disparition de la *nouvelle république*.

Leur objectif était de combattre les effets de l'amnésie collective qui commençait à affecter les survivants en établissant un *dossier personnel* pour tous les habitants de Briare. Ces documents aidaient les briarais à se rappeler qui ils étaient et quelle était leur fonction dans la société.

Quand les fiches en papier sur lesquelles étaient notées ces informations ont commencé à tomber en poussière, la liste des *citoyens* de Briare a été recopiée sur des plaques de bois, puis ce sont finalement les noms de ces personnes (déjà toutes mortes depuis longtemps) qui ont été gravés sur les murs de la plus grande des salles souterraines. La magie des Millevaux a fait le reste.

Les noms inscrits sur les parois de la caverne se sont transmis d'une génération à une autre, puis ils ont également étés donnés à des étrangers quand les lignées originales ont commencé à s'éteindre. Après plus de deux siècles, les gardiens des archives municipales sont devenus des *prêtres* qui veillent sur le plus grand secret de Briare. La grande salle où sont gravés les noms est devenue le centre d'un complexe qui compte de nombreuses pièces reliés par des dizaines de couloirs.

La façade du temple a été polie et décorée par les statues des *saints fondateurs* de la ville (une dizaine d'hommes portant des costumes ou des uniformes représentés le visage levés vers le ciel). La place située devant l'entrée principale (celle-ci est fermée par de lourdes portes métalliques) a été transformée en un grand parvis qui peut accueillir plusieurs milliers de fidèles lors des cérémonies religieuses qui y sont pratiquées deux fois par an.

Au moment des solstices d'été et d'hiver, des *pèlerins* arrivent par centaines à Briare pour assister au miracle de la **remise des Noms**. Les fidèles (et les curieux) se rassemblent sur la partie extérieure du parvis dès le lever du soleil. Au milieu de la matinée, tous les participants à la cérémonie qui disposent d'une quantité suffisante de la monnaie locale peuvent acheter le droit de participer à une loterie. Celle-ci consiste au tirage (apparemment aléatoire) de boules de bois peintes blanches ou noires. Seules les quelques dizaines de personne qui obtiennent une boule blanche peuvent franchir une barrière que surveillent les miliciens. Elles vont ensuite s'approcher du grand prêtre qui va leur remettre un des noms sacrés disponibles. Ce nom est gravé sur une petite plaque de pierre attachée à une lanière de cuir. Quand la personne désignée passe cette lanière autours de son cou, l'assemblée des prêtres crie le nom qu'elle va à présent porter trois fois de suite en direction de la foule (et un fonctionnaire de la citadelle va le noter dans un registre).

Devenir un porteur de Nom offre de nombreux avantages. Toutes les personnes qui portent une des plaques offertes par le grand prêtre peuvent habiter dans les limites de la ville sans payer de taxes, ils peuvent exercer le métier de leur choix, ils peuvent aussi hériter des biens appartenant aux autres citoyens et transmettre les leurs. Ils peuvent aussi participer aux élections sénatoriales et espérer atteindre un jour les rangs du conseil des ministres.
Les noms qui trouvent un nouveau porteur sont ceux des personnes décédées dans les six mois précédents ou ceux des criminels qui ont été condamné par le tribunal local et qui ont été privés de leurs *droits civiques*. Il n'y a donc que peu de noms disponibles lors de chaque cérémonie (jamais plus d'une vingtaine) et leur attribution a moins de liens avec le hasard qu'avec la relation qui existe entre les participants à la loterie et des membres du sénat. Notez que le sens original des noms des premiers habitants de Briare qui sont attribués lors de la cérémonie ont étés perdus au fil des générations.

Les personnages pourront ainsi rencontrer aux cours de leurs aventures une commerçante nommée *Paul Dubois* ou un vieux sénateur à la barbe blanche qui se présentera sous le nom de *Bernadette Lemercier*.

Les petites plaques de pierre sur lesquelles sont gravées les Noms Sacrés qui sont utilisées lors des cérémonies contiennent une parcelle d'un des esprits retenus prisonniers dans le temple et elles possèdent un réel pouvoir.

Les personnes qui les portent sont plus résistantes aux maladies, leurs blessures guérissent plus rapidement et elles possèdent une grande longévité. Elles sont également immunisées contre la pluparts des effets délétères que génèrent les Millevaux (l'amnésie, les crises de folie, la possession...) Il est également impossible pour elles de rester prisonnières dans la forêt limbique plus de quelques minutes (sauf si elles se font tuer ou qu'elles perdent leur pendentif).

Les faubourgs

L'influence politique et économique de Briare s'étend loin au-delà de ses murs. De nombreux miliciens montent la garde sur ses remparts et des mercenaires payés par les sénateurs assurent la protection des caravanes marchandes sur la partie nord de la route, jusqu'à la limite du **duché de Montargis**.

Des fonctionnaires de la cité veillent à l'entretient du pont antique qui permet de franchir la Loire et à celui des quais de la rive nord du fleuve où des dizaines de navires viennent décharger leurs cargaisons et leurs passagers tous les jours.

La partie de la grande voie située au sud du pont est, en principe, placé sous la surveillance des soldats du royaume d'Auvergne, mais ceux-ci évitent de trop s'éloigner de leurs citadelles et ils ne s'aventurent que rarement sur la frontière de leur territoire.

Un grand faubourg c'est donc formé au sud de Briare dans un territoire situé hors d'atteinte des gardes de la cité. Cette ville *hors les murs* abrite les déclassés habituels : Les mendiants, les lépreux, les fugitifs, les bandits de grand chemin, les voleurs et les contrebandiers, ainsi que tous ceux qui ont quelque chose à vendre (que ce soit leur corps, leur sang, leurs enfants, ou leurs *talents particuliers*).

Même s'ils sont assez nombreux à y exercer leurs activités, les magiciens, sorciers, devins et gastromanciens qui se sont installés dans le bidonville se montrent prudents et discrets. Tous connaissent au moins une histoire au sujet d'un *confrère* qui a été victime des exécuteurs du Chiffre, après qu'il soit devenu un peu trop célèbre, ou qu'il ait conclu un pacte avec une *divinité* un peu trop puissante…

S'ils sont à la recherche d'une personne possédant des dons mystiques, les personnages devront se montrer instants (et patients) avant de réussir à trouver un médium ou un chamane qui pourra les soigner, les mettre en relation avec un esprit particulier, ou qui acceptera de les aider à sortir de la forêt limbique.

Les limbes

Vu *de l'autre monde*, Briare présente un aspect très particulier. Si les fantômes et les revenants sont nombreux dans la forêt qui l'entoure (en raison de l'absence de leurs prédateurs naturels) aucun esprit ne semble vouloir approcher de la ville. Si des aventuriers décident d'entrer dans les limites de Briare alors qu'ils se trouvent dans le monde spirituel, franchir ses murs leur donnera l'impression d'entrer dans de l'eau (une eau noire et poisseuse, à l'odeur fétide).

Hormis les manifestations provoquées par l'égrégore que génèrent les habitants de la ville pendant leur sommeil (l'apparition d'illusions fugaces ou la formation de petits ectoplasmes) les rues semblent désertes en ce qui concerne les *activités spirituelles*. Les rares esprits que les héros vont rencontrer sont tous en fin d'existence, ils sont à demi transparents et ils sont affectés par différentes formes de folies.

La seule entité qui abordera les personnages (et qui leur paraîtra disposer de toute sa santé mentale) se présentera comme étant **Oboon**, le *berger des âmes*. Son apparence est celle d'un mystique hindou, il est très maigre, son corps nu est entièrement blanc, à part quelques bandes noires autour de ses bras, de ses cuisses et de son torse. Ses cheveux, noirs comme la nuit, forment une longue tresse dont l'extrémité semble se dissiper dans l'air et ses membres, plus longs et plus fins que ceux d'un homme normalement constitué, ressemblent à des pattes d'araignées.

Oboon garde toujours dans une de ses mains un bâton à l'aspect anodin. (Il s'agit en fait d'une arme redoutable. Il l'utilise pour projeter un *champ de force* qui lui permet d'immobiliser et d'attirer à lui tous les esprits qui se trouvent à moins de dix mètre, ou, au contraire, de les repousser sur une distance équivalente).

Le *berger* va commencer par utiliser la ruse pour convaincre les héros de venir avec lui jusqu'au temple des Noms (il leur dira qu'il s'y trouve une faille qui permet de revenir dans le monde physique, ou qu'il veut leur montrer une extraordinaire source de pouvoir magique)

Il n'utilise la violence que si les *personnes* qu'il rencontre refusent de le suivre. Dans ce cas, il utilisera une méthode très simple : Il va capturer un des héros en utilisant son bâton, et il l'emmènera sans attendre jusqu'au temple, certain que les autres se lanceront à sa poursuite. Oboon n'est pas un esprit à part entière, il est une simple *extension* de l'entité qui séjourne dans le temple des Noms. C'est ce *résident* qui réalise les miracles lors des cérémonies. Les plaquettes remises aux participants possèdent un véritable pouvoir car elles contiennent l'énergie vitale des esprits qui ont été capturés par la divinité. Ou, plus précisément, elles reçoivent *la moitié* de ces esprits.

Quand un *être spirituel* entre dans le temple, l'entité s'en empare et elle la divise aussitôt en deux. Elle enferme une de ces moitiés dans les symboles d'un des dix mille Noms Sacrés gravés sur les murs de la grande salle du temple et elle ingère la seconde. Elle la *recrachera* quand ce nom recevra un nouveau porteur. Elle placera alors cette moitié dans une des plaquettes de pierre lors de la cérémonie religieuse. Du point de vue de la forêt limbique, la grande salle du temple est un endroit très lumineux. Elle est remplie de centaines de points scintillant chargés d'énergie magique. Les noms qui attendent de *renaître* brillent d'une faible lueur bleue, alors que ceux qui ont reçus un nouveau porteur émettent une vive lumière dorée. Mais en s'approchant des murs de grandes *taches d'ombres* deviennent visibles.

La raréfaction des esprits disponibles dans les limites de la ville fait que plus de la moitié des noms gravés dans la pierre sont à présent *éteints*, aucune âme n'y a été placée depuis trop longtemps et leurs inscriptions sont devenues illisibles. Le rituel magique entraîne invariablement la destruction de l'esprit divisé après la mort du porteur de la plaquette (ou la destruction de celle-ci). Il permet à la divinité qui réside dans le temple de transférer une partie de sa *force vitale* aux personnes qui ont reçu un des Noms, ce qui permet à celles-ci de vivre plus longtemps et de conserver leur mémoire. Ce lien invisible lui permet aussi de les contrôler en influençant subtilement leurs actions et leurs désirs.

Les Nautes

Une des histoires improbables que racontent les bateliers qui naviguent sur la Loire dans les tavernes du quartier nord se trouve être vraie. A intervalles irréguliers, une barge large de huit mètres et longue de trente vient s'amarrer au quai de Briane pour y décharger des marchandises. Ce chaland sert à la fois d'outils de travail et de maison flottante aux **Nautes**, une famille de convoyeurs qui regroupe une quinzaine de d'adultes et d'enfants.

Leur apparence physique les rend faciles à identifier. Ils ont le teint mat et des cheveux bruns, (ils ressemblent en fait à des hindous), et les membres de ce clan partagent la même particularité : Les Nautes ont tous des yeux dorés qui brillent légèrement dans le noir.

Les personnes qui commercent avec eux oublient rapidement leur aspect exotique pour profiter des tarifs extrêmement bas qu'ils proposent pour transporter voyageurs et marchandises sur toute la partie navigable de la Loire (le plus souvent, en échange de nourriture ou d'autres produits de valeur, comme du sel, des épices ou du savon).

Du moment où vous les payez, ils vous conduiront aussi bien vers une des grandes villes qui se trouvent à l'ouest de Briare que vers les territoires plus sauvages (et plus dangereux en raison de la présence de nombreuses sources de *feu invisible*) de l'est.

Les Nautes sont connus de tous en ville une autre raison : Leur navire se déplace rapidement sur le fleuve grâce à l'aide de la *créature* qui réside sous sa coque. Cet animal (que les Nautes appellent familièrement **le manurin**) possède une force redoutable, il déplace la barge sans difficulté quel que soit sa charge ou le sens du courant. Il reste en permanence sous l'eau et il est impossible de le voir entièrement. Son corps semble être constitué en grande partie par des tentacules noirs dont les plus grands font une vingtaine de mètres de long. (Choisissez vous-même sa véritable apparence. Il s'agit peut-être d'un *calamar géant* entièrement noir et aux grands yeux rouges brillants d'une lueur inquiétante).

Le manurin semble totalement inoffensif. Il se nourrit de déchets, il n'attaque jamais les curieux qui s'approchent de la péniche pour l'observer et les enfants des mariniers nagent sans aucune crainte entre ses tentacules.

Si les aventuriers se montrent curieux au sujet des Nautes et qu'ils interrogent les *habitués* des tavernes du port fluvial, ils pourront obtenir les informations suivantes (décidez s'il s'agit de faits réels ou de simples *légendes urbaines*) :

† Des caravaniers de passage à Briare ont affirmés avoir vu une barge identique à celle des Nautes sur d'autres fleuves des Millevaux. S'agit-il vraiment du même navire (et dans ce cas, comment fait-il pour passer d'un fleuve à un autre) ou existe-t-il plusieurs familles de Nautes (et donc plusieurs manurins) ?

† La créature qui vit en symbiose avec le Nautes ne serait pas un animal mais un *monstre* généré par l'égrégore qui serait originaire de la forêt limbique.

† Les nuits sans lune, les Nautes tuent leurs passagers et les offrent en sacrifice au manurin.

La personne qui possède les plus grandes connaissances au sujet des Nautes est **Grand Père Viktor**, le patriarche de la famille des mariniers. Celui-ci acceptera de donner des réponses détaillées aux questions que lui poseront les personnages quand ils seront *devenus des amis*, après quelques jours de navigation sur le fleuve.

Le domaine du Cerf Blanc

Près de Briare se trouve une entrée du domaine du **Cerf Blanc**. Il s'agit d'une *dimension parallèle* dont la taille précise n'est pas définie. Ce territoire peut se résumer à un massif montagneux entouré par une forêt, ou être aussi grand que la Terre elle-même, (ou même plus).

Les égarés qui se retrouvent piégés dans cet *espace non euclidien* (d'où il semble impossible de sortir) doivent rejoindre une deux communautés que les personnes retenues dans le domaine ont constitués : Le **peuple de la pierre** et le **peuple du bois**.

† Les petites communautés du peuple de la pierre sont formées par ceux qui ont acceptées de se soumettre à la volonté du Cerf Blanc (l'existence de celui-ci ne peux pas être contestée, il apparaît souvent dans les rêves des chamanes).

En échange de leur *dévotion*, l'entité assure à ses fidèles une vie relativement agréable : Ils vivent dans des cavernes, ils trouvent facilement du bois mort pour leurs feux et du gibier en abondance pendant toute l'année.

Le Cerf Blanc les protège également de la plupart des *effets négatifs* que subissent les habitants des Millevaux.

† Le peuple du bois est formé par les rebelles, ceux qui refusent d'admettre leur condition de prisonniers et qui cherchent à quitter ce *monde clos* par tous les moyens (y compris par la pratique de la magie).

Ce sont des nomades qui vivent dans des conditions précaires, ils parcourent sans arrêt les frontières de cet univers parallèle à la recherche d'un interstice qui leur permettra de revenir dans le monde physique.

Ces passages (qui ne restent ouverts que quelques minutes) existent bien, mais le plus souvent, ils sont ouverts par des *créatures agressives* venues de la forêt limbique qui viennent envahir le royaume du Cerf Blanc. Le plus souvent ces monstres ne peuvent pas être combattus directement et un des membres du groupe devra attirer l'attention du prédateur (et se sacrifier) pour permettre aux autres de franchir le *seuil* qui les ramènera dans leur univers d'origine.

LAHG ET BIARZ

Lieu un : Lahg

Le **marais de Lahg** se trouve près de la mer, dans l'ancienne province de Normandie, (c'est là que les eaux du fleuve **Seigne** viennent se perdre).

C'est un territoire maudit où personne ne se rend volontairement. Les personnages vont devoir le traverser, soit parce qu'ils vont s'y égarer, soit parce qu'ils réalisent une mission, (comme rechercher une personne disparue, ou pour poursuivre des fugitifs). La présence d'une centrale nucléaire, (ou plutôt de ce qu'il en reste), au centre du marais à profondément influencé la faune et la flore locale. Alors qu'ils avancent vers le centre du territoire interdit, les héros découvrent des arbres aux formes étranges, (qui sont parfois recouverts par un lichen lumineux qui émet une très belle lueur verte phosphorescente). Le marais est habité par de nombreuses formes de vie qui ont été affectées par les radiations : Des poissons carnassiers, des oiseaux charognards à l'aspect reptilien, des pseudo-crocodiles d'une très grande taille, des lianes étrangleuses et des plantes carnivores, mais aussi des créatures bien adaptées au milieu aquatique dont les ancêtres étaient, (peut-être), des humains. Même s'ils
vont se montrer discrets, des habitants des marais vont s'approcher des personnages pour les observer.

Décrivez à vos joueurs une étonnante galerie d'êtres aux aspects étranges : Certains ont une peau écailleuse, d'autres sont recouverts de fourrure ou de mousse, d'autres encore ressemblent à des humains tout à fait *normaux*, à part le fait qu'ils logent une colonie d'insectes dans une cavité de leurs ventres. (Ceux-ci se nourrissent de leur sang et ils filtrent les éléments radioactifs, ce qui permet à leurs hôtes de rester - relativement - en bonne santé).

Les mutants les plus régressifs vont fuir les personnages, mais les autres vont chercher à les repousser, ou même considérer qu'ils ne sont que du gibier. Leurs méthodes de combat préférées sont l'embuscade et l'utilisation de flèches empoisonnées. Par chance, les héros seront sauvés d'une situation critique par l'intervention d'une tribu de chasseurs habitués à faire quelques échanges avec les *étrangers*. Ceux-ci leur offriront l'hospitalité dans leur village lacustre et ils leur donneront des informations utiles. Ils savent que les personnes, (ou les objets), qu'ils recherchent se trouvent dans la « grande maison de pierre des anciens », (oui, il s'agit bien de la centrale). Les chasseurs vont leur montrer un chemin qui leur permettra de s'en approcher sans être vus, mais ils vont aussi les mettre en garde : Cet endroit sert de tanière à un *dragon* particulièrement grand et féroce.

Décidez par vous-même quelle est la véritable nature de cette créature. Un simple reptile de la taille d'un autobus, ou bien une créature *intelligente* avec laquelle les héros devront *négocier* leur passage ? (Et quel service va-t-elle leur demander en échange de sa bienveillance ? Une offrande ? Un sacrifice ?) Ce *gardien* peut aussi être sous le contrôle d'une secte de fanatiques encapuchonnés, (sans doute des adorateurs du Grand Bouc), qui utilisent la centrale nucléaire comme un lieu de culte. Quel que soit leur objectif, (que vous devrez aussi définir, si cela vous semble utile), les cultistes ne vont pas accueillir les personnages avec des colliers de fleurs. Décidez si ces sinistres individus possèdent de véritables pouvoirs magiques ou s'ils ne sont que des *égarés* dirigés par un illusionniste.

Lieu deux : Biarz

Les ruines de l'antique cité de Biarz se trouvent près d'une chaîne de montagne, au sud-ouest des **Millevaux**, dans une région où la forêt est remplacée par une savane désertique. A cet endroit, une brèche est ouverte dans le mur qui isole l'Europe et les eaux de l'océan Atlantique ont envahis la ville. Un ancien port de commerce situé au nord de Biarz a été utilisé comme zone de débarquement par l'armée américaine au moment de la construction du mur. Les installations qu'ils y ont laissées, (des quais en béton, des entrepôts et des baraquements protégés par une grille électrifiée), sont abandonnées depuis longtemps. La rareté des sources d'eau dans cette région fait que cette cité lacustre est restée inhabitée depuis des siècles, (enfin, pas tout à fait), et laissée sans surveillance par la marine américaine, (en fait, pas tout à fait non plus).

Pour respecter la règle qui veut que les héros soient toujours au mauvais endroit au mauvais moment, les personnages vont arriver à Biarz lors d'une situation de crise. Vous devrez choisir la raison de leur présence dans cette région désertique, (personne ne s'y rend par hasard). Le plus simple est de leur confier une nouvelle mission, (la recherche d'un objet ou d'une personne fera l'affaire).

Notez que la façon dont l'aventure va évoluer dépendra en grande partie non pas des actions des personnages, (des événements *désagréables* vont se produire, quoi qu'ils fassent), mais de leur détermination. La situation finale sera en effet très différente en fonction des *choix moraux* qu'ils vont faire.

Quand les personnages vont arriver aux abords de la ville, ils vont remarquer, (s'ils prennent le temps d'observer l'endroit depuis un point de vue en hauteur), que plusieurs groupes d'individus se sont installés dans les ruines.

† Le premier groupe est constitué d'une centaine de personnes, (des familles avec quelques enfants), qui sont venues à Biarz en suivant un guide religieux du nom de **Dylan D'Orne**. Il les a rassemblées en regroupant les communautés qu'il a rencontrées sur sa route. Il est charismatique et il a convaincu ses fidèles en leur promettant une vie meilleure.

La croyance qu'il professe est simple : Son dieu lui est un jour apparu et il lui a ordonné de guider tous ceux qui seraient décidés à le suivre vers l'antique cité - où un navire viendrait les chercher pour les emporter vers la *terre promise*.

Décidez librement si ce fanatique est un simple *illuminé*, ou si les événements qui vont se produire dans les jours qui vont suivre l'arrivée des personnages ne vont pas *étrangement* conforter ses prédictions. Il peut aussi posséder un *véritable* pouvoir de divination, ou même d'autres capacités - bien plus dangereuses - qu'il n'hésitera pas à utiliser quand les mercenaires, (et les personnages), essayeront de le capturer.

Quelques pèlerins sont persuadés que la rencontre avec leur *divinité* ne pourra se faire que s'ils prouvent leur conviction en se lançant par eux-mêmes sur l'océan. Ils ont donc commencés à rassembler des matériaux qu'ils ont trouvés dans les immeubles à demi effondrés de la ville, (des plaques de tôle, des containers en plastique, des fils électriques…), pour construire un radeau.

Un petit groupe de fidèles de Dylan D'Orne vont le mettre à l'eau pour tenter de s'enfuir quand la situation va devenir *tendue*, mais il n'est pas consolidé et il va couler à quelques centaines de mètres de la côte.

† Le second groupe est bien moins nombreux, (il comprend entre cinq et vingt personnes suivant l'importance que vous voulez lui donner). Il ne compte que des hommes, tous biens armés et vêtus d'armures. Leurs visages sont tatoués de lignes bleues et les dessins faits à la peinture rouge sur leurs capes indiquent que ce sont des pillards ou des mercenaires.

Ils se cachent dans les ruines pour observer la communauté religieuse. Leur intention est de lancer une attaque sur le camp des pèlerins après la tombée de la nuit.

Vous devrez définir quelle est leur objectif : Ils peuvent avoir suivi les fanatiques uniquement dans le but de les dépouiller de leurs maigres biens, ils peuvent aussi être à la recherche de Dylan d'Orne, (celui-ci a commis quelques actes criminels dans les contrées du nord avant de *trouver sa voie* et sa tête est mise à prix).

Les membres de ce groupe sont les *méchants* de l'histoire, (et leurs actions en feront la démonstration : Violence gratuite, menaces, tortures, meurtres...) Mais face à un ennemi supérieur en force et en nombre, ils n'hésiteront pas à chercher à sauver leurs vies par tous les moyens : Ils vont fuir les combats, prendre des otages - et même proposer une *alliance de circonstance* aux héros. Les mercenaires sont relativement bien dissimulés et si les personnages ne sont pas attentifs ils ne vont pas les remarquer, (jusqu'au moment où ils vont les prendre en embuscade).

† Un troisième groupe va faire son apparition dans les heures qui vont suivre l'entrée des héros dans la ville : un satellite de surveillance militaire
a noté la présence de mouvements inhabituels sur la *frontière* et une patrouille d'intervention de la marine américaine va rapidement être envoyée à Biarz.

Au crépuscule, un petit sous-marin va accoster sur un des quais qui se trouvent au nord de la ville. Une douzaine de soldats vont en descendre et se déployer dans les ruines. Leur mission est évidement de *nettoyer la zone*, en utilisant une force proportionnée. Leur progression se fera d'une façon assez prudente car le chef de la section, le **major Slinger**, est un homme qui préfère la discussion à l'affrontement.

Quand il va constater que les fidèles de Dylan D'Orne ne sont pas armés, il va essayer de lesraisonner plutôt que de leur tirer une balle dans la tête. (Mais il se montrera beaucoup plus brutal avec les personnes armées, c'est-à-dire les mercenaires et les personnages, si ceux-ci refusent d'obéir à ses ordres).

† Une fois que les héros auront commencés à négocier avec le prophète et ses fidèles, (ils sont sans doute venus pour ramener Dylan d'Orne *vivant* à leur employeur), ils devront prendre des décisions et agir vite. Les bandits et les *marines* vont en effet se diriger vers le camp des pèlerins au même moment, quelques minutes après la tombée de la nuit - et leur rencontre va faire des étincelles).

C'est à cet instant que l'apparition d'un *quatrième groupe* va ajouter un niveau supplémentaire de confusion à la situation. Un peuple de mutants humanoïdes adaptés à la vie aquatique vit dans la partie immergée de Biarz depuis des siècles. La présence d'un grand nombre d'humains dans le niveau supérieur des ruines est une nouveauté pour eux. Après quelques jours de palabres, ils ont décidé de chasser les *intrus* de leur territoire. Ils vont sortir de l'eau et encercler les trois factions humaines, (qui seront assez proches les unes des autres à ce moment-là). Ils utilisent comme armes des couteaux en os et des épieux faits d'un assemblage de pointes et de barres d'acier inoxydable.

‡ La façon dont les événements vont évoluer va dépendre des décisions que vont prendre les personnages :
† S'ils sont partisans des méthodes violentes, la suite du scénario se résumera à une succession de combat, (contre les mercenaires, puis les soldats américains, puis les mutants). Les disciples de Dylan D'Orne seront pratiquement tous exterminés pendant cette bataille.
† S'ils préfèrent essayer une voie plus diplomatique, les héros vont assister à un événement imprévu : Alors que les hommes-poissons vont passer à l'attaque, (et que les militaires se mettent en position pour tirer), un des mutants va pousser des cris et inciter ses congénères à baisser leurs armes. Il va s'avancer seul et commencer une étrange discussion faite de gestes, de danses et de dessins écrits sur le sable. Le message que veut faire passer l'humanoïde est assez clair : Son peuple est la victime d'une créature carnassière qui les harcèle depuis plusieurs mois. La force de ce *monstre* est colossale et les mutants n'arrivent pas à l'affronter seuls. L'homme-poisson va donc proposer que les humains unissent leur force à la leur pour se débarrasser de cet envahisseur. En échange, le peuple aquatique pourra remonter à la surface des objets qui se trouvent dans la partie inondée de la ville, (des caissons étanches se trouvent dans les cales des navires qui ont sombré dans le port de Biarz. Ils contiennent des armes et des médicaments).

† La créature qui rôde dans les profondeurs de la cité lacustre est, bien évidemment, un **poulpe** d'une taille gigantesque. Choisissez le moment et
la façon dont il va intervenir dans l'aventure. Le monstre marin a été alerté par l'agitation des mutants. En réaction, il peut soit se cacher dans
une caverne, (et il faudra organiser une expédition de chasse sous-marine pour le débusquer), soit, au contraire, il va se rapprocher de la surface et attaquer toutes les créatures qui vont passer à sa portée.

Les héros vont constater la présence de ce *monstre* en voyant un tentacule de vingt mètres de long sortir soudain hors de l'eau et se saisir d'un pèlerin ou d'un soldat américain juste devant eux.

Ils pourront être alertés du fait que la ville n'est pas tout à fait déserte en découvrant quelques indices alors qu'ils vont progresser entre les immeubles à la recherche des fanatiques : Ils peuvent voir des *ombres* passer dans les rues en partie submergées, se sentir observés, ou bien découvrir à l'extrémité d'un quai une sorte de statue faite d'un assemblage de pierres et de morceaux de béton dont la forme évoque grossièrement celle d'un énorme crapaud, (il s'agit du lieu de culte des hommes-poissons).

† Après l'élimination du poulpe géant, les héros vont devoir entamer une nouvelle négociation. Ils sont en effet en concurrence avec les mercenaires pour la capture de Dylan D'Orne, (dans la mesure où celui-ci est encore vivant). De leur côté, les américains ne vont pas vouloir laisser repartir des témoins qui ont vu *trop de choses*. Le major Slinger va *suivre la procédure* et demander à ses supérieurs de lui envoyer un navire de transport, où il va embarquer de force toutes les personnes présentes, (pour une destination inconnue). Les personnages devront donc trouver un moyen de leur échapper avant de quitter rapidement, la cité s'ils ne veulent pas se retrouver enfermés dans un camp de prisonniers pour une période indéterminée. Deux semaines plus tard, les américains vont s'installer à nouveau à Biarz et établir des *relations amicales* avec les mutants, (tant que ceux-ci pourront leur offrir des objets de valeur en échange de leur tranquillité). Mais après quelques années, les militaires vont installer sur leur base un laboratoire de recherche et les hommes-poissons feront alors la connaissance de scientifiques en blouses blanches qui voudront les étudier plus en *détails*.

LES PATROUILLEURS

Le commentaire fait par l'auteur de la première image (celle qui évoque à la fois *Naruto* et *Solid Snake*) mérite un temps de réflexion. C'est la couverture d'une histoire (roman ou BD ?) dont le pitch est simple, mais bien vu : Dans un monde envahi par des « monstres », des guerriers protègent le dernier abri des humains - qui se trouve être un « village » caché au cœur d'une forêt. C'est un cliché - qui sert de base à pas mal de mangas et d'animes (*Naruto* ou *L'attaque des Titans* par exemple). Mais remis dans le contexte des Millevaux... Voila une petite idée qui mérite d'être « reprise ». Je suis déjà sur un *hack* maison sur le sujet. Même si je me doute que tu as déjà quelque chose du *genre* en réserve.

Imagine le quatrième de couverture : Les horlas ont gagné. Les derniers survivants des Millevaux se sont cachés dans une ruine de l'Avant (sans doute quelque part en Suisse). Leur survie dépend des patrouilleurs, les guerriers d'élite qui parcourent la forêt pour chasser et tuer les créatures mutantes qui s'approchent du refuge des humains...

Reste à trouver un système de jeu qui rende l'ambiance héroïque des combats. Un de ceux utilisés précisément pour les univers des animes peut être.

Qu'est-ce qui fait des chasseurs de monstres des sur-hommes ? (Ton avis m'intéresse). Je part du principe que ce sont de simples humains à l'origine, mais ils utilisent une drogue qui fait d'eux des super héros bondissants (c'est le principe de l'anime *Claymore* - où des super guerrières chassent des monstres comm'ac, jusqu'au moment où elles apprennent la vérité sur l'origine de la drogue qui les a changées en « mutants » - et là, elles pleurent). En clair, la drogue des combattants est faite avec du sang de horla. Imagine ce que deviennent les « volontaires » qui en ont pris une dose tous les jours pendant 10 ans...

Un des principes du jeu sera (comme d'hab) de pouvoir changer rapidement de personnage - vu leur taux de mortalité.

GIVERNE

La description d'une auberge fortifiée située à un carrefour au sud ouest des ruines de Paris, prés du hameau de Giverne.

Le « petit secret » de cette auberge est que ses caves conduisent à l'entrée d'un complexe souterrain de grande taille construit au temps de l'avant. Un endroit idéal pour placer tout et n'importe quoi. Des créatures mutantes, des humains dégénérés qui vivent sous terre depuis des générations, le laboratoire d'un savant fou ou un ordinateur très évolué encore en activité, sans oublier les pièces aux portes scellées qui contiennent peut être encore de véritables trésors, (en particulier des armes et des munitions). Humm, et il se peut que les machines et les éclairages de cet abris militaire fonctionnent encore grâce à un petit générateur nucléaire, (l'équivalent de ceux utilisés pour les sous-marins), et que celui-ci soit en fin de vie. Il commence à fuir et il menace d'exploser dans les jours à venir.

Il faut y ajouter tous les désagréments habituels des souterrains : Des champignons aux spores toxiques, des salles envahies par le monoxyde de carbone, des réserves de carburant très inflammable dont les futs sont percés... Voir même un ou deux prototypes de terminators...

Le relais fortifié se trouve entre les regroupements de personnes, (peut-on encore les appeler des villages ?), de Giverne et d'Orset. Et il porte, (c'était inévitable), le nom d'auberge de la patte d'oie. Cette région est elle aussi riche en ruines de l'avant, ainsi que de rumeurs et de légendes. Il y est souvent question d'une tribu de gens bizarres qui vivent sous les arches des anciennes autoroutes, (sans doute des mutants cannibales). Les habitants des communautés les appellent : Le peuple du Grand Échangeur, (quoi que cela puisse être).

LE DRAGON DU CAUSSE MÉJAC ET LA FORÊT DE PARACLET

† Le premier, le dragon du causse Méjac décrit une petite région au sud de l'Auvergne. c'est un ensemble de trois collines (que contourne la Voie Déchue) où (étrangement) ne pousse aucun arbre. Les vallées qui séparent les collines sont envahies par des buissons épineux et les sommets sont eux en partie recouverts par une sorte de plante rampante qui ressemble à un réseau racinaire de lierre (il s'agit en fait d'une extension d'une créature intelligente mi végétale mi organique). Celle-ci contrôle une des collines (ainsi que ses habitants, qui sont « possédés » par des parasites végétaux). La seconde colline est le domaine du dragon, une créature mutante d'une taille imposante qui se « cache » dans une caverne. Ce « dragon » contrôle lui aussi une communauté (qui est plus ou moins en rivalité avec sa voisine). Pour cela, il utilise les vers qui vivent dans son système digestif. Ceux qu'il expulse avec ses déjections deviennent des insectes reproducteurs qui vont pondre leurs œufs dans le corps des moutons qu'élèvent les villageois. Ces œufs microscopiques résistent à la cuisson de la viande et passent dans le système sanguin des personnes qui mangent les moutons. Quand ils arrivent dans le cerveau, ils s'y fixent et créent un lien télépathique avec le dragon, qui peut ainsi contrôler son peuple. Si le monstre se concentre sur un humain placé sous son contrôle en particulier, il peut le manipuler directement comme une marionnette (il le fait bouger et parler, il voit par ses yeux et entend par ses oreilles...)

Les deux entités cherchent à se détruire mutuellement, mais leurs « troupes » sont assez maigres et elles hésitent à se lancer dans un affrontement armé entre les deux villages, l'arrivée des PJ va donc bousculer ce fragile équilibre.

La troisième colline est occupée par une petite chapelle qui sert aussi de résidence à une sorte de prêtre (qui à tout de l'ermite bien barré, le bâton, la barbe, la robe de burre, la capuche qui va avec...) Mais celui-ci n'est pas affecté par les action des deux entités (ce n'est sans doute pas un humain, c'est au minimum un gastromancien). Il va décrire la situation locale aux héros, mais d'une façon déplaisante : Ils ne peuvent pas revenir en arrière, la seule solution pour eux est de rejoindre une des deux communautés, il veux bien les loger pour une nuit, mais ils devront faire leur choix le lendemain matin, etc... Et que va t'il préparer comme magie lors du repas qu'il va leur offrir ?

† Le second, la forêt de Paraclet, décrit les secrets de cette forêt (où se trouve en fait un village d'amazones qui enlèvent les voyageurs pour les utiliser comme reproducteurs). La forêt s'étend au sud-est des ruines de Granpari. Elle est longée au sud par la route qui relie les communautés de Sarclet et d'Orset. A mi-chemin, elle est rejointe par la voie qui arrive de Briare et de Montargis. C'est au carrefour de ces deux routes que se trouve l'auberge de la patte d'oie. Un des souterrains qui part des sous sols de l'auberge est une voie de métro (encore utilisable) qui part vers le nord en direction d'un endroit appelé Balard.

COMMUNAUTÉS

† Un chapitre d'introduction où je donne ma façon de concevoir une communauté dans les Millevaux
† La description généraliste du lieu, (un « carrefour commercial » qui n'est pas imprégné par des légendes locales mais où se mélangent des influences diverses)
† Une présentation plus pointue de quelques lieux et PNJ notables
† Quelques légendes urbaines et le petit « bestiaire » qui va avec, (reste à voir pour quel jeu)
† Une annexe où vont figurer une liste d'objets étranges et la localisation des « points de passage » vers la dimension noire
† Enfin un ou deux scénarios suivis de quelques pistes, (où les créatures et autres PNJ locaux sont utilisés).

Voila quelques éléments que je compte inclure, (pour la plupart issus d'un joyeux pillage) : Un « druide » - évidement corrompu - qui commande à la végétation et aux animaux, un enfant dont les larmes possèdent de réelles capacités de guérison, des masques qui servent de réceptacle à des entités qui « possèdent » leurs porteurs, une liane étrangleuse qui s'enroule autour du cou de ses victimes et qui porte évidement le nom de **rotophile**...

L'OURAGUE

Bin To sortit de la poche de sa veste la petite boite métallique où il rangeait son tabac et son paquet de feuilles. Il posa son fusil contre le tronc d'un pin et il commença à rouler une cigarette. Ludao arriva près de lui juste à temps pour souffler sur l'allumette qu'il tenait dans sa main.

- Je t'ai déjà dit de ne pas fumer pendant la chasse. Les animaux peuvent sentir les odeurs à des kilomètres.

- Tu es bien allé pisser…

- Je ne vois pas le rapport. Ramasse ton arme et suis moi, le vent a tourné.

- Ouais ? Et alors ?

- Ça veut dire que l'on peut s'approcher de la clairière où les daims se nourrissent sans qu'ils nous voient venir.

oOo

- T'es là depuis longtemps ?

- Au village ? Depuis un an j'dirais.

- Tu roules pour qui ? Pour le colonel ou pour Mc Coy ?

- Le shériff ? Sûrement pas.

Ludao hésita avant d'ajouter

- Mais je ne suis pas un ami du colonel pour autant. Et toi ?

- Quand j'ai demandé une clope à Mc Coy, il m'a dit que fumer était mauvais pour la santé et que je devais retourner au travail. Quand je suis allé voir Marteen, il m'a offert un verre de gnôle et il est allé chercher du blond et du papier pour moi dans la réserve.

- Ah oui, la réserve…

- Tu faisais quoi avant ?

- Je ne sais pas trop. Je n'ai jamais cherché à savoir.

- Moi, je crois que j'étais mécano.

- Tu sais réparer les moteurs, ça pourra être utile.

- En fait, je ne bricolais pas des voitures, mais des avions. Tu sais ce que c'est.

- Un peu, j'ai vu des images dans un magazine à la bibliothèque. En fait, si tu ne sais faire que ça, tu ne vas pas nous être très utile… Attends, regarde !

Ludao montra du doigt un point lumineux qui se déplaçait entre les arbres à une centaine de mètres devant eux.

Les deux chasseurs s'approchèrent en silence de l'origine de la lumière. Ils s'allongèrent derrière un noisetier et ils découvrirent que l'aura lumineuse provenait un cerf, dont le corps était aussi brillant que la pleine lune au zénith. Celui-ci avançait lentement au centre d'une trouée de la forêt.

Bin To leva son fusil, mais Ludao posa sa main sur son bras.

- Ne fais pas ça.

Le cerf blanc tourna son regard couleur d'émeraude dans leur direction avant de disparaître.

Bin To se releva, puis il s'allongea aussitôt derrière le buisson. Il se tourna vers son compagnon en roulant ses yeux dans tous les sens.

- Il y a quelque chose d'autre qui vient par ici.

Ludao écarta une branche du noisetier pour observer la clairière. Une grande créature, haute de dix mètres, longeait la lisière du bois de l'autre côté de la prairie.

C'était un centaure aux pattes massives recouvertes par une épaisse peau grise, son dos était parcouru par une crête osseuse qui se prolongeait en une queue hérissée de pointes son torse, vaguement humanoïde, était pourvu de deux paires de bras. Les plus bas étaient des appendices maigres, si longs que les trois doigts étirés qui les prolongeaient touchaient presque le sol. Les bras qui se trouvaient au niveau de ses épaules étaient couverts de plaques de chitine rouge, ils étaient cours et musclés et ils se terminaient par deux grandes pinces qui ressemblaient à celle d'un scorpion. Sa tête se résumait à une grande mâchoire, qui contenait des dizaines de dents larges et pointues, surmontée par six yeux sombres et une longue corne recourbée vers l'arrière.

Bin To tremblait de tous ses membres. Il ne savait plus s'il devait s'enfuir ou il devait rester caché, en espérant que le monstre ne remarque pas sa présence.

- Qu'est-ce que c'est que cette horreur ?

Ludao continua à fixer l'étrange créature. Il se rappela que le vieux Carl Winchester en avait fait une description assez précise dans le carnet qu'il lui avait donné.

- C'est un horla. Un Ourague, je crois.

Le quadrupède arriva à l'endroit où le cerf lumineux se trouvait quelques minutes plus tôt et il disparut également en une seconde.

Bin To se leva et il s'avança dans la clairière. Ludao essaya de le retenir, mais la sangle de son arme était prise dans les branchages du noisetier.

- C'est une faille du temps ! Ne t'en approche pas, c'est dangereux.

Le jeune homme se retourna vers son guide. L'excitation avait remplacé la peur sur son visage.

- Mais non, Ludao. C'est notre seule chance de pouvoir quitter la base dix-sept. Tu n'as pas compris ? Ce n'est pas un refuge, mais une prison.

L'ingénieur avança de quelques pas et il se retrouva projeté dans une autre époque.

Ludao poussa un grognement, il lâcha son fusil et il traversa la trouée en courant.

oOo

Deux lézards volants tournaient à présent au-dessus de Ludao. Quelques fumées montaient encore des arbres brulés autour de lui. Le soleil, qui possédait une couleur étrangement orangée, descendait vers l'horizon. Le chasseur attendait, assis sur un rocher recouvert de suie.

Une pierre roula sur l'éboulis qui se trouvait derrière lui. Ludao se retourna et il vit un homme vêtu d'un uniforme bleu s'approcher de lui.

- Je savais que les rumeurs étaient vraies. Vous pouvez voyager dans le temps.

Le colonel Marteen tira son sabre vers l'avant avant de s'asseoir à son tour. Ludao lui tendit la plaque métallique qu'il avait trouvée sur le corps calciné de Bin To.

- Je ne pouvais rien faire pour lui. Il est arrivé ici pendant l'incendie.

- Mais...

- Non. Je sais utiliser les failles, mais je ne peux pas les créer. Je ne peux pas changer ce qui qui est déjà arrivé.

Le colonel leva les yeux vers le ciel indigo où quatre vautours tournaient de plus en plus bas.

- Ne crois pas que je suis devenu sentimental. Je viens te chercher uniquement parce que j'ai besoin de tes talents.

Marteen se mit debout et il frotta l'arrière de son pantalon pour en faire tomber la cendre.

- Viens. Il est temps de rentrer à la maison.